

The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant of the page. It features the text "N-GAGE" in a bold, sans-serif font. The "N" is red, while the "GAGE" is white. The background of the entire page is a dark gray with a complex, concentric grid pattern that creates a sense of depth and perspective, resembling a tunnel or a stylized globe. A horizontal band of red and orange lines with a jagged, circuit-like edge runs across the middle of the page, passing behind the logo.

N-GAGE

Utvidet brukerhåndbok

NOKIA

CE 168

ERKLÆRING OM SAMSVAR

Vi, NOKIA CORPORATION, erklærer under vårt eneansvar at produktet NEM-4 er i samsvar med bestemmelsene i følgende rådsdirektiv (Council Directive): 1999/5/EC. En kopi av samsvarserklæringen er tilgjengelig fra http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2003 Nokia. Alle rettigheter forbeholdt.

Kopiering, overføring, distribusjon eller lagring av deler av eller hele innholdet i dette dokumentet i enhver form, uten på forhånd å ha mottatt skriftlig tillatelse fra Nokia, er forbudt.

Nokia, Nokia Connecting People og N-Gage er varemerker eller registrerte varemerker for Nokia Corporation. Andre produkt eller firmanavn som nevnes her, kan være varemerker eller produktnavn for sine respektive eiere.

Nokia tune er et varemerke (lydmerke) som tilhører Nokia Corporation

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

ALL BRUK AV DETTE PRODUKTET PÅ ENHVER MÅTE SOM ER I SAMSVAR MED MPEG-4 VISUAL-STANDARDEN ER FORBUDT, UNNTATT VED BRUK DIREKTE RELATERT TIL (A) DATA ELLER INFORMASJON (I) GENERERT AV OG ANSKAFFET UTEN KOSTNAD FRA EN FORBRUKER SOM IKKE DRIVER FORRETNINGSVIRKSOMHET I DENNE FORBINDELSE, OG (II) BARE FOR PERSONLIG BRUK; OG (B) ANDRE BRUKSOMRÅDER SOM ER SPESIFIKT OG SEPARAT LISENSERT AV MPEG LA, L.L.C.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (I) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (II) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia har en uttrykt målsetting om kontinuerlig utvikling. Vi forbeholder oss derfor retten til uten varsel å endre og forbedre alle produktene som er omtalt i dette dokumentet.

Ikke under noen omstendigheter er Nokia ansvarlige for tap av data eller inntekter, eller spesifikke, vilkårlige, påførte eller indirekte skader uansett årsak.

Innholdet i dette dokumentet gjøres tilgjengelig "som det er". Bortsett fra det er påkrevet etter gjeldende lover ytes ingen garantier av noe slag, verken direkte eller underforstått, inkludert, men ikke begrenset til, de underforståtte garantiene for salgbarhet og egnethet til et bestemt formål, i forhold til nøyaktigheten av, påliteligheten til eller innholdet i dette dokumentet. Nokia forbeholder seg retten til å revidere dette dokumentet eller trekke det tilbake, når som helst og uten forvarsel.

Tilgjengeligheten av bestemte produkter kan variere fra område til område. Forhør deg hos nærmeste Nokia-forhandler.
Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361500

Issue 2 NO

Innholdsfortegnelse

For din sikkerhet.....	7
-------------------------------	----------

Generell informasjon	9
-----------------------------------	----------

Ventemodus.....	9
-----------------	---

Meny	11
------------	----

Valgliste	12
-----------------	----

Elektronisk hjelp.....	12
------------------------	----

Navigeringsfelt - bevege seg horisontalt.....	12
---	----

Handlinger felles for alle programmer.....	13
--	----

Volumkontroll	14
---------------------	----

Koble til og bruke kablene.....	15
---------------------------------	----

Delt minne	16
------------------	----

Bruke spillmobilen som telefon.....	17
--	-----------

Ring opp	17
----------------	----

Svare på et anrop.....	19
------------------------	----

Logg - Anropslogg og generell logg	21
--	----

SIM-katalogen	25
---------------------	----

Minnekort.....	25
----------------	----

Spill	28
--------------------	-----------

Starte et spill.....	28
----------------------	----

Starte et spill for to spillere.....	28
--------------------------------------	----

Starte et spill for flere spillere	29
--	----

Musikkavspilling og radio.....	30
---------------------------------------	-----------

Musikkavspilling	30
------------------------	----

Radio.....	32
------------	----

Bruke radioen.....	33
--------------------	----

Innstillinger	38
----------------------------	-----------

Endre generelle innstillinger.....	38
------------------------------------	----

Enhetsinnstillinger.....	38
--------------------------	----

Anropsinnstillinger	40
---------------------------	----

Tilkoblingsinnstillinger.....	41
-------------------------------	----

Dato og tid	46
-------------------	----

Sikkerhet.....	46
----------------	----

Anropssperring (nettverkstjeneste).....	49
---	----

Nettverk	50
----------------	----

Ekstraustyrinnstillinger.....	50
-------------------------------	----

Kontakter	51
------------------------	-----------

Opprette kontaktkort	51
----------------------------	----

Kopiere kontakter mellom SIM-kortet	
-------------------------------------	--

og spillmobilens minne	51
------------------------------	----

Redigere kontaktkort	51
----------------------------	----

Vise et kontaktkort	52
---------------------------	----

Behandle kontaktgrupper	56
-------------------------------	----

Dataimport.....	56
-----------------	----

Bilder og skjermbilde 57

Bilder 57

Skjermbilde 60

RealOne Player™ 62

Media Guide 63

Spille av mediefiler 63

Sende mediefiler 64

Endre innstillingene 64

Meldinger..... 66

Meldinger - Generell informasjon..... 67

Skrive tekst 68

Opprette og sende nye meldinger..... 71

Innboks - motta meldinger 76

Mine mapper 79

Postkasse 80

Utboks 83

Vise meldinger på et SIM-kort..... 84

CBS (nettverkstjeneste)..... 84

Redigerer for tjenestekommandoer 85

Meldingsinnstillinger 85

Profiler 90

Endre profilen..... 90

Tilpasse profiler 90

Profilen Frakoblet..... 91

Kalender..... 93

Opprette kalenderoppføringer..... 93

Angi kalenderalarmer 96

Sende kalenderoppføringer..... 96

Dataimport 96

Tilbehør og Media..... 97

Favoritter..... 97

Gjøre mål..... 98

Kalkulator..... 98

Omregning 99

Notater 100

Klokke..... 100

Redigering..... 101

Opptaker..... 102

Tjenester (XHTML) 103

Grunnleggende trinn for tilgang 103

Sette opp spillmobilen for lesertjenesten..... 103

Opprette en tilkobling 104

Vise bokmerker 104

Lese..... 105

Laste ned 107

Avslutte en tilkobling 108

Leserinnstillinger..... 108

(Java™)-programmer 109

Installere et Java-program 110

Java-programinnstillinger 111

Programbehandling – installere**programmer og programvare 112**

Installere programvare 113

Fjerne programvare 114

Vise minneforbruk 114

Tilkobling 115

Bluetooth-tilkobling 115

Koble spillmobilen til en datamaskin 120

Synkronisering – ekstern synkronisering 120

Feilsøking 123

Spørsmål og svar 123

Batteriinformasjon 127**Sikkerhet og vedlikehold 128****Viktig sikkerhetsinformasjon 129****Stikkordregister 133**

For din sikkerhet

Les disse enkle retningslinjene. Det kan være farlig eller ulovlig å bryte reglene. Du finner mer informasjon i denne håndboken.

Når du bruker funksjonene til dette produktet, må du ta hensyn til andres privatliv og overholde alle lover.



Ikke slå på enheten hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.



TRAFIKKSIKKERHETEN KOMMER FØRST

Bruk ikke en håndholdt enhet mens du kjører.



INTERFERENS Alle trådløse enheter kan utsettes for interferens, noe som kan påvirke ytelsen.



SLÅ AV PÅ SYKEHUS Følg alle forskrifter og regler. Slå av enheten i nærheten av medisinsk utstyr.



SLÅ AV I FLY Trådløse enheter kan forårsake interferens i fly.



SLÅ AV NÅR DU FYLLER DRIVSTOFF Bruk ikke enheten på bensinstasjoner. Må ikke brukes i nærheten av drivstoff eller kjemikalier.



SLÅ AV NÅR DET PÅGÅR

SPRENGNINGSARBEID Bruk ikke enheten når det pågår sprengningsarbeid. Følg alle forskrifter og regler.



BRUK MED FORNUFT

Bruk enheten bare i normalposisjon, slik det er beskrevet i denne veiledningen. Unngå unødvendig berøring av antennen.



KVALIFISERT SERVICE

Bare kvalifisert personale kan montere eller reparere utstyr for enheten.



TILBEHØR OG BATTERIER Bruk bare godkjent tilbehør og batterier. Koble ikke til inkompatible produkter.



VANNTETTHET Enheten er ikke vanntett. Hold den tørr.





SIKKERHETSKOPIERING Husk å ta sikkerhetskopier av all viktig informasjon.



KOBLING TIL ANDRE ENHETER Når du skal koble til en annen enhet, må du lese enhetens brukerveiledning for å få detaljerte sikkerhetsinstruksjoner. Koble ikke til inkompatible produkter.



NØDANROP Kontroller at enheten er slått på og at telefonen fungerer. Trykk på  så mange ganger som nødvendig (f.eks. for å avslutte en samtale, gå ut av en meny osv.) for å tømme displayet. Tast inn nødnummeret, og trykk på . Fortell hvor du er. Ikke legg på før du får beskjed om det.

Nettverkstjenester

Den trådløse enheten som er beskrevet i denne veiledningen, er godkjent for bruk i nettverkene EGSM 900 og GSM 1800 og 1900.

En rekke funksjoner beskrevet i denne veiledningen, kalles nettverkstjenester. Dette er spesialtjenester som du ordner via din tjenesteleverandør. Før du kan dra nytte av disse nettverkstjenestene, må du abonnere på dem hos tjenesteleverandøren og få instruksjoner om hvordan de fungerer fra tjenesteleverandøren.



Merk: Det kan hende at noen nettverk ikke støtter alle språkhengigte tegn og/eller tjenester.

Ladere og tilbehør



Merk: Kontroller modellnummeret til laderen før den brukes på denne enheten. Denne enheten er ment for bruk med strømforsyning fra ACP-12, LCH-9 og LCH-12.



ADVARSEL! Bruk bare batterier, ladere og tilbehør som er godkjent av Nokia for bruk med denne bestemte enhetsmodellen. Bruk av andre typer kan oppheve garantien som gjelder for enheten og kan være farlig.

Hvis du vil ha informasjon om tilgjengelighet av godkjent tilbehør, kan du ta kontakt med forhandleren.

Når du kobler strømkabelen fra utstyr, må du holde i pluggen og ikke i kabelen.

1. Generell informasjon


Nokia N-Gage™-spillmobilen har spill- og musikkfunksjoner i tillegg til en rekke andre funksjoner som er nyttige i hverdagen, for eksempel telefon, RealOne Player™, meldinger, klokke, alarm, kalkulator og kalender.

Klistremerker i salgspakken

- Klistremerkene du finner i pakken, kan inneholde viktig informasjon om tjenester og kundestøtte. Salgspakken inneholder også instruksjoner om hvordan du skal bruke disse klistremerkene.

Ventemodus

Følgende indikatorer vises når spillmobilen er klar til bruk, uten at det er tastet inn noen tegn. I denne tilstanden er spillmobilen i såkalt ventemodus.

A Viser signalstyrken i mobiltelefonnettet der du befinner deg. Jo lengre felt, desto sterkere signal. Antennesymbolet ovenfor **A** erstattes med GPRS-symbolet  når *GPRS-tilkobling* er satt til *Når tilgjengelig* og en tilkobling er tilgjengelig i nettverket eller i den gjeldende cellen. Se 'Pakketdata (General Packet Radio Service, GPRS)' på side 42 og 'GPRS' på side 45.

B Viser en analog eller digital klokke. Se også innstillingene for 'Data og tid' på side 46 og innstillingene for



Ventemodus →


Bakgrunnsbilde på side 39.


C Viser hvilket mobiltelefonnett spillmobilen brukes i.

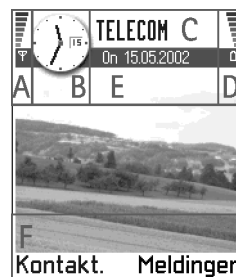
D Viser batterinivået. Jo lengre felt, desto mer strøm er det igjen på batteriet.

E Navigeringsfelt: viser den aktive profilen. Hvis den valgte profilen er *Generell*, vises gjeldende dato i stedet for profilnavnet. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se 'Navigeringsfelt – bevege seg horisontalt' på side 12 og 'Profilen' på side 90.

F Viser gjeldende snarveier som er tildelt valgtastene  og .

 **Tips!** Du kan endre snarveier for valgtastene og bakgrunnsbildet. Se innstillingene for 'Ventemodus' på side 9.


 **Merk:** Spillmobilen har en skjermsparer. Hvis det ikke foretas noen handlinger på fem minutter, tømmes





displayet og skjermsparerer vises. Se side 39. Du deaktiverer skjermsparerer ved å trykke på en tast.


Indikatorer knyttet til handlinger


Ett eller flere av følgende ikoner kan vises når spillmobilen er i ventemodus:

 - Viser at du har mottatt nye meldinger i innboksen i Meldinger. Hvis indikatoren blinker, er det lite ledig minne i spillmobilen, og du må slette data. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se 'Lite minne' på side 123.


 - Viser at du har mottatt ny e-post (nettverkstjeneste).



 - Viser at du har mottatt en eller flere talemeldinger. Se 'Ringe talepostkassen' på side 18.


 - Viser at det ligger meldinger som ikke er sendt i utboksen. Se side 67.

 - Viser når *Anrop varsles med* er satt til *Lydløs* og *Varseltone for meld.* til *Avi* gjeldende aktive profil. Se 'Profiler' på side 90.



 - Viser at spillmobilens tastatur er låst.


 - Viser at du har en aktiv alarm. Se 'Klokke' på side 100.

 - Viser at Bluetooth er aktiv. Legg merke til at når data overføres via Bluetooth, vises .

 - Viser at alle anrop til spillmobilen viderekobles.





 - Viser at alle anrop til spillmobilen viderekobles til


en talepostkasse. Se 'Innstillinger for viderekobling' på side 21. Hvis du har to telefonlinjer, er viderekoblingsindikatoren  for den første linjen og  for den andre. Se 'Linje i bruk (nettverkstjeneste)' på side 40.

 - Viser at du bare kan ringe fra telefonlinje 2 (nettverkstjeneste). Se 'Linje i bruk (nettverkstjeneste)' på side 40.

Indikatorer for datatilkobling


- Når et program oppretter en datatilkobling, blinker en av indikatorene nedenfor i ventemodus.
- Når en indikator vises kontinuerlig, er tilkoblingen aktiv.

 for et dataanrop,  for et høyhastighetsdataanrop,  vises i stedet for antennesymbolet når det er en aktiv GPRS-tilkobling.  vises når GPRS-tilkoblingen settes på venting under samtaler.

 for et faksanrop,





 for en Bluetooth-tilkobling.


Meny

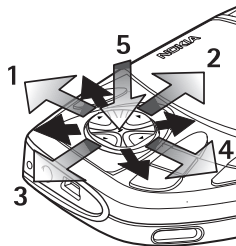
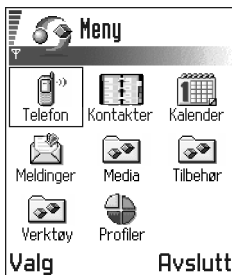
- Trykk på  (menytasten) for å åpne hovedmenyen. I menyen får du tilgang til alle programmene på spillmobilen.

Valg i menyen: *Åpne, Listevisning / Rutenettvisning, Flytt, Flytt til mappe, Ny mappe, Hjelp og Avslutt.*


Bevege seg i menyen

- Trykk på styretasten øverst , nederst , venstre  og høyre  for å navigere i menyen.

 **Merk:** Du kan trykke på styretasten for å bevege deg diagonalt når du spiller spill.



Åpne programmer og mapper


- Bla til et program eller en mappe, og trykk midt på styretasten  (vist med blå pil 5) for å åpne elementet.




Tips! Velg **Valg** → *Listevisning* hvis du vil vise programmene i en liste.

Lukke programmer

- Gå tilbake ved å trykke på **Tilbake** så mange ganger som nødvendig for å gå tilbake til ventemodus, eller velg **Valg** → *Avslutt*.

Hvis du trykker på og holder nede , går spillmobilen tilbake til ventemodus, og programmet er åpent i bakgrunnen.



Merk: Du vil alltid avslutte en samtale når du trykker på , selv om et annet program er aktivt og vises på displayet.

Når du slår av spillmobilen, lukkes programmene, og data som ikke er lagret, lagres automatisk.



Omorganisere menyen

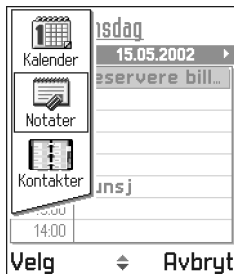
Du kan omorganisere menyen i den rekkefølgen du ønsker. Du kan plassere programmene som brukes lite, i mapper og flytte programmer som du bruker ofte, fra en mappe til menyen. Du kan også opprette nye mapper.


- Bla til elementet du vil flytte, og velg **Valg** → *Flytt*. Et merke plasseres ved siden av programmet.

- 2 Flytt det valgte programmet dit du vil plassere det, og trykk på **OK**.

Veksle mellom programmer

Hvis du har flere programmer oppe og ønsker å veksle mellom dem, gjør du følgende: Trykk på og hold nede  (menytasten). Vinduet for veksling mellom programmer åpnes med en liste over aktive programmer. Bla til et program, og trykk på  for å gå til det.





 **Merk:** Hvis du har lite minne, kan det hende at spillmobilen lukker noen programmer. Spillmobilen lagrer data som ikke er lagret, før programmet lukkes.

Valglister


Valg

I denne brukerhåndboken kan du se kommandoene i valglistene. Disse listene forteller deg hvilke kommandoer som er tilgjengelige i de forskjellige visningene og situasjonene.

 **Merk:** De tilgjengelige kommandoene endres avhengig av visningen.

 **Tips!** I noen tilfeller vises en kortere valgliste når du trykker på styretasten, med hovedkommandoene som er tilgjengelige i visningen.


Elektronisk hjelp

Din Nokia N-Gage-spillmobil har en elektronisk hjelp som du kan åpne fra alle programmer som har en **Valg**. Trykk på -tasten for å åpne **Valg**.






Navigeringsfelt – bevege seg horisontalt


I navigeringsfeltet kan du se følgende:


- små piler eller kategorier som forteller deg om det er flere visninger, mapper eller filer du kan gå til.
- redigere indikatorer, se 'Skrive tekst' på side 68.
- annen informasjon, for eksempel betyr **2/14** at gjeldende bilde er det andre av 14 bilder i mappen. Trykk på  for å se neste bilde.




Handlinger felles for alle programmer

- **Åpne elementer for visning** - Når du viser en liste over filer eller mapper, åpner du et element ved å bla til elementet og trykke på styretasten eller velge **Valg** → *Åpne*.
- **Redigere elementer** - Hvis du skal åpne et element for redigering, kan det hende at du først må åpne det for visning og deretter velge **Valg** → *Rediger* hvis du vil endre innholdet.
- **Endre navn på elementer** - Du kan gi en fil eller en mappe et nytt navn ved å bla til elementet og velge **Valg** → *Endre navn*.
- **Fjerne, slette elementer** - Bla til elementet, og velg **Valg** → *Slett*, eller trykk på . Hvis du vil slette flere elementer samtidig, må du merke dem først. Se neste avsnitt: Merke et element.
- **Merke et element** - Det finnes flere metoder for å velge elementer i en liste.
 - Du velger ett element om gangen ved å bla til det og velge **Valg** → *Merk/fjern merking* → *Merk*, eller trykk på  og styretasten samtidig. Et merke plasseres ved siden av elementet.
 - Du merker alle elementene i listen ved å velge **Valg** → *Merk/fjern merking* → *Merk alt*.
- **Merke flere elementer** - Trykk på og hold nede  samtidig som du beveger styretasten opp eller ned. Etter hvert som utvalget flyttes, settes det et merke ved siden av elementene. Du avslutter valget ved å stoppe

blaingen med styretasten og deretter slippe opp . Når du har valgt alle elementene du vil ha, kan du flytte eller slette dem ved å velge **Valg** → *Flytt til mappe* eller *Slett*.


- Du fjerner merket ved å bla til det og velge **Valg** → *Merk/fjern merking* → *Fjern merking* eller ved å trykke på  og styretasten samtidig.
- **Opprette mapper** - Du oppretter en ny mappe ved å velge **Valg** → *Ny mappe*. Du blir bedt om å gi mappen et navn (maks. 35 bokstaver).
- **Flytte elementer til en mappe** - Du flytter elementer til en mappe eller mellom mapper ved å velge **Valg** → *Flytt til mappe* (vises ikke hvis det ikke er noen mapper tilgjengelig). Når du velger *Flytt til mappe*, åpnes en liste over tilgjengelige mapper, og du kan også se rotnivået for programmet (for å flytte et element ut av en mappe). Velg stedet du vil flytte elementet til, og trykk på **OK**.

 **Tips!** Hvis du vil ha informasjon om hvordan du setter inn tekst og tall, kan du se 'Skrive tekst' på side 68.

Søke etter elementer



Du kan søke etter et navn, en fil, en mappe eller en snarvei ved hjelp av søkefeltet. I noen situasjoner vises ikke søkefeltet automatisk, men du kan aktivere det ved å velge **Valg** → **Søk** eller ved å begynne å taste inn bokstaver.

- 1 Du søker etter et element ved å taste inn tekst i søkefeltet. Spillmobilen begynner å søke etter treff og viser beste treff. Du gjør søket mer nøyaktig ved å taste inn flere bokstaver, og elementet som samsvarer best med bokstavene, vises.
- 2 Når det riktige elementet er funnet, trykker du på  for å åpne det.




Tips! Du kan bruke hodetelefonen på spillmobilen til samtaler, spill eller når du skal lytte til musikk.

Høytaler

Spillmobilen har en høytaler for bruk med håndfri. Du finner høytaleren ved å se på bildet over de forskjellige tastene og delene i hurtigveiledningen. Med høytaleren kan du snakke og lytte på kort avstand uten å måtte holde spillmobilen til øret, når den for eksempel ligger på et bord i nærheten. Høytaleren kan brukes under en samtale, med lydprogrammer og ved visning av multimediemeldinger. RealOne Player™ bruker høytaleren som standard når du ser på video. Ved å bruke høytaleren blir det enklere å bruke andre programmer under en samtale.

Aktivere høytaleren

Du går over til å bruke høytaleren under en aktiv samtale ved å velge **Valg** → **Aktiver høytaler**. En tone spilles av,  vises i navigeringsfeltet og volumindikatoren endres.




Viktig: Ikke hold spillmobilen nær øret når høytaleren er i bruk, fordi volumet kan være svært høyt.

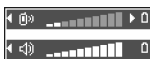
Høytaleren må aktiveres separat hver gang for telefonsamtaler, men lydprogrammer som Redigering og Opptaker bruker høytaleren som standard.

Slå av høytaleren

- Når du har en aktiv samtale eller spiller musikk, velger du **Valg** → **Aktiver håndsett**.

Volumkontroll

Når du har en aktiv samtale eller lytter til lyd, trykker du på  eller  for å øke eller senke volumnivået.



Ikoner for talevolum:



– for øretelefon- og hodetelefonmodus,



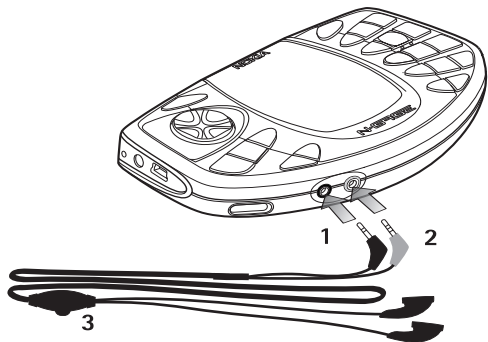
– for høytalermodus.

Koble til og bruke hodetelefonen

Du kan lytte til FM-radio eller musikk på spillmobilen med stereohodetelefonen HDD-2 (følger med). Bruk tastaturet når du skal ringe. Når du har etablert forbindelse, kan du bruke hodetelefonen til å snakke og lytte til den andre parten.

Koble til hodetelefonen HDD-2

Sett inn enden av den svarte hodetelefonkabelen i kontakten (1) på spillmobilen. Sett inn den grå hodetelefonkabelen i kontakten (2).



Hodetelefonkabelen fungerer som radioantenne, så den bør henge fritt.

ADVARSEL! Høy musikk kan skade hørselen. Du kan justere volumet når hodetelefonen er koblet til spillmobilen ved å trykke på eller .

ADVARSEL! Når du bruker hodetelefon, hører du ikke lydene fra omgivelsene like godt. Bruk ikke hodetelefon der dette kan sette liv og helse på spill.

Bruke hodetelefonen til å motta samtaler

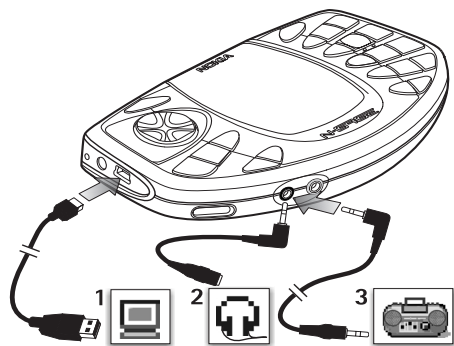
Du kan svare på et anrop mens du bruker hodetelefonen. Trykk på fjernkontrollknappen (3) som du finner på mikrofondelen av hodetelefonen. Se 'Koble til hodetelefonen HDD-2' på side 15. Trykk på den samme knappen når du vil avslutte samtalen.

Koble til og bruke kablene


I salgspakken finner du to kabler som du kan bruke på spillmobilen.

- 1 Du kan koble spillmobilen til et kompatibelt eksternt lydsystem (for eksempel en CD-spiller) ved å bruke den medfølgende lydinne-kabelen ADE-2 (3).


Merk: Innspilling bør overvåkes fra hodetelefonkontakten på den eksterne enheten. Juster volumet på den eksterne enheten slik at det ikke er noen forvrengning.



- 2 Du kan bruke Nokia Audio Manager til å håndtere lydfilene. Du kan koble spillmobilen til en kompatibel PC med den medfølgende USB-kabelen DKE-2 (1). Hvis du vil ha mer informasjon om 'Nokia Audio Manager', kan du se på side 34.


 **Merk:** Når USB-kabelen er tilkoblet, får ikke Avspilling eller andre programmer tilgang til minnekortet. Når du fjerner USB-kabelen, er minnekortet tilgjengelig for alle programmer.

- 3 Du kan koble spillmobilen til dine egne hodetelefoner ved å bruke den medfølgende adapterkabelen ADA-2 (2).

 **Viktig!** Installer PC-programvaren Nokia Audio Manager fra CD-ROM-platen til PCen før du kobler til USB-kabelen DKE-2.

Delt minne

Følgende funksjoner i spillmobilen bruker delt minne: spill, kontakter, tekstmeldinger, multimediemeldinger, bilder og ringetoner, RealOne Player™, kalender og gjøremål og nedlastede programmer. Når du bruker et av disse programmene, blir det igjen mindre minne til andre funksjoner. Dette er spesielt sant ved tung bruk av funksjonene. Hvis du for eksempel installerer mange spill eller lagrer mange bilder, kan dette ta opp alt du har av delt minne, og spillmobilen viser at minnet er fullt. Da må du slette noen av spillene, bildene eller andre ting som tar opp delt minneplass.

 **Merk:** Musikkspor er lagret på minnekortet og tar derfor ikke opp delt minneplass på spillmobilen.



2. Bruke spillmobilen som telefon

Ringe opp

- 1 I ventemodus taster du inn telefonnummeret, inkludert retningsnummeret. Trykk på eller for å flytte markøren. Trykk på for å fjerne et nummer.
 - For utenlandssamtaler trykker du på to ganger for å få utenlandsprefikset (tegnet + erstatter tilgangskoden for utenlandssamtaler), og deretter taster du inn landskoden, retningsnummeret uten 0 og telefonnummeret.

Merkt: Anrop som er beskrevet her som internasjonale, kan i enkelte tilfeller være anrop mellom regioner i samme land.
- 2 Trykk på for å slå nummeret.
- 3 Trykk på for å avslutte samtalen (eller for å avbryte oppringingsforsøket).

Tips! Hvis du vil justere volumet under en samtale, trykker du på for å øke og for å redusere volumet.

Merkt: Du avslutter alltid en samtale ved å trykke på , selv om et annet program er aktivt.




Hvis du vil ringe ved hjelp av talesignaler, kan du se 'Ringe opp ved å uttale et talesignal' på side 54.

Ringe opp ved hjelp av Kontakter-katalogen

- 1 Du åpner Kontakter-katalogen ved å gå til **Meny** → **Kontakter**.
- 2 Hvis du vil finne en kontakt, blar du gjennom til du finner ønsket navn. Du kan også taste inn de første bokstavene i navnet. Søk-feltet åpnes automatisk, og samsvarende kontakter vises.
- 3 Trykk på for å starte anropet. Hvis kontakten har flere enn ett telefonnummer, blar du til nummeret og trykker på for å starte anropet.

Ringe talepostkassen

Talepostkassen (nettverkstjeneste) er en telefonsvarer hvor oppringere som ikke får tak i deg, kan legge igjen talemeldinger.


- Hvis du vil ringe talepostkassen, trykker du på  og deretter , eller trykker på og holder nede  i ventemodus.
- Hvis du blir bedt om å oppgi nummeret til talepostkassen, taster du det inn og trykker på **OK**. Dette nummeret kan du få fra tjenesteleverandøren.

Se også 'Innstillinger for viderekobling' på side 21.

Hver telefonlinje kan ha et eget talepostkassennummer. Se 'Linje i bruk (nettverkstjeneste)' på side 40.




Endre nummeret til talepostkassen

Hvis du vil endre nummeret til talepostkassen, går du til **Meny**→**Verktøy**→**Talepostkasse** og velger **Valg**→**Endre nummer**. Tast inn nummeret (som du har fått fra tjenesteleverandøren), og trykk på **OK**.

 **Tips!** Hvis talepostkassen krever at du oppgir et passord hver gang du ringer for å lytte til talemeldingene, vil du kanskje legge til et DTMF-nummer etter nummeret til talepostkassen. På denne måten oppgis passordet automatisk hver gang du ringer talepostkassen. For eksempel +44123 4567p1234# der 1234 er passordet og "p" setter inn en pause på omtrent to sekunder før eller mellom DTMF-tegn.

Ringe et telefonnummer med hurtigvalg

➡ Hvis du vil vise hurtigvalgsrutenettet, går du til **Meny**→**Verktøy**→**Hurtigvalg**.

- 1 Tilordne et telefonnummer til en av hurtigvalgstastene ( - ) , se 'Tilordne hurtigvalgstaster' på side 54.
- 2 Angi funksjonen **Meny**→**Verktøy**→**Anropsinnstillinger**→**Hurtigvalg** til *På*. Slik ringer du nummeret: I ventemodus trykker du på den aktuelle hurtigvalgstasten og  til anropet starter.



Foreta en konferansesamtale


Konferansesamtaler er en nettverkstjeneste som lar deg foreta en konferansesamtale med maksimalt seks deltakere, inkludert deg selv.

- 1 Ring til den første deltakeren.
- 2 Hvis du skal ringe opp en ny deltaker, velger du **Valg**→**Nytt anrop**. Tast inn eller søk i minnet etter telefonnummeret til deltakeren, og trykk på **OK**. Den første samtalen settes automatisk på venting.
- 3 Når det nye anropet er besvart, tar du med den første deltakeren i konferansesamtalen. Velg **Valg**→**Konferanse**.

- 4 Hvis du vil ta med en ny person i samtalen, gjentar du trinn 2 og velger **Valg**→ *Konferanse*→ *Legg til i konf.*



- Hvis du vil ha en privat samtale med en av deltakerne, velger du **Valg**→ *Konferanse*→ *Privat*. Bla til ønsket deltaker, og trykk på **Privat**. Konferansesamtalen settes på venting i spillmobilen, og de andre deltakerene kan fortsette å snakke med hverandre mens du har en privat diskusjon med bare én av deltakerne. Når du er ferdig med den private samtalen, velger du **Valg**→ *Legg til i konf.* for å gå tilbake til konferansesamtalen.
- Hvis du vil utelukke en av deltakerne fra konferansesamtalen, velger du **Valg**→ *Konferanse*→ *Utelat deltaker* før du blir til deltakeren og trykker på **Utelat**.


 **Tips!** Den raskeste måten å starte et nytt anrop på, er å slå nummeret og trykke på  for å starte anropet. Den pågående samtalen settes automatisk på venting.

- 5 Hvis du vil avslutte den aktive konferansesamtalen, trykker du på .





Svare på et anrop


- Du svarer på et innkommende anrop ved å trykke på , eller du kan trykke på fjernkontrollknappen hvis du bruker hodetelefon.
- Du avslutter samtalen ved å trykke på , eller du kan trykke på fjernkontrollknappen hvis du bruker hodetelefon.

Hvis du ikke vil svare på et anrop, trykker du på . Den som ringer, får opptatt-signal.

Når et anrop kommer inn, trykker du på **Lydløs** for raskt å dempe ringetonen.

 **Tips!** Hvis du vil justere ringetonene for forskjellige miljøer og hendelser, for eksempel når du vil at telefonen skal være lydløs, kan du se '[Profiler](#)' på side 90.


 **Merk:** Spillmobilen kan tilordne feil navn til telefonnummeret. Dette skjer hvis telefonnummeret til oppringeren ikke er lagret i Kontakter, men de sju siste sifrene i nummeret samsvarer med et annet nummer som er lagret i Kontakter. I slike tilfeller er ikke anropsidentifiseringer riktig.

 **Tips!** Hvis du vil avslutte alle anropene samtidig, velger du **Valg**→ *Avslutt alle* og trykker på **OK**.


Samtale venter (nettverkstjeneste)


Hvis du har aktivert tjenesten Samtale venter, vil nettverket varsle deg om et nytt innkommende anrop

mens en samtale pågår. Se 'Samtale venter:
(nettverkstjeneste)' på side 40.

- 1 Du kan besvare et ventende anrop under en samtale ved å trykke på . Den første samtalen settes på venting.

Hvis du vil skifte mellom de to samtalene, trykker du på **Bytt**.

- 2 Hvis du vil avslutte den aktive samtalen, trykker du på .

 **Tips!** Hvis du har aktivert funksjonen

Viderekobling → Hvis opptatt for å viderekoble anrop, for eksempel til talepostkassen, vil dette også viderekoble et innkommende anrop du avviser. Se 'Innstillinger for viderekobling' på side 21.

Valg under en samtale

Mange av valgene du kan bruke under en samtale, er nettverkstjenester. Trykk på **Valg** under en samtale for noen av følgende valg:


Demp eller Mikr. på, Avslutt denne, Avslutt alle, Sett på venting eller Innhent, Nytt anrop, Konferanse, Privat, Utløst deltaker, Svar og Avvis.







Bytt brukes til å skifte mellom den aktive samtalen og samtalen som er satt på venting.


Overfør brukes til å koble et innkommende anrop eller en samtale som er satt på venting, til en aktiv samtale, og til å koble deg fra begge samtalene.

Send DTMF brukes til å sende DTMF-tonestrenger, for eksempel passord eller bankkontonumre.

 **Ordforklaring:** DTMF-toner er toner du hører når du trykker på nummertastene på tastaturet til spillmobilen. DTMF-toner lar deg for eksempel kommunisere med talepostkassen og datastyrte telefonsystemer, for eksempel:

- 1 Tast inn sifrene med  - . Hvert enkelt tastetrykk genererer en DTMF-tone som overføres mens samtalen er aktiv. Trykk på  gjentatte ganger for å frem: *, **p** (setter inn en pause på omtrent to sekunder foran eller mellom DTMF-tegn) og **w** (hvis du bruker dette tegnet, sendes ikke den gjenværende sekvensen før du trykker på **Send** på nytt under samtalen). Trykk på  for å få frem #.

- 2 Hvis du vil sende tonen, trykker du på **OK**.

 **Tips!** Du kan også lagre en sekvens av DTMF-toner for et kontaktkort. Når du ringer til kontakten, kan du hente sekvensen. Legg DTMF-toner til telefonnummeret eller i *DTMF*-felter på et kontaktkort.

Innstillinger for viderekobling

➡ Gå til **Meny**→ **Verktøy**→ **Viderekobling**.

Når denne nettverkstjenesten er aktivert, kan du viderekoble innkommende anrop til et annet nummer, for eksempel nummeret til talepostkassen. Kontakt tjenesteleverandøren for å få mer informasjon.

- Velg ett av viderekoblingsvalgene. Velg for eksempel *Hvis opptatt* for å viderekoble taleanrop når nummeret ditt er opptatt, eller når du avviser innkommende anrop.
- Velg **Valg**→ *Aktiver* for å slå på viderekobling, *Deaktiver* for å slå av viderekobling, eller *Sjekk status* for å kontrollere om viderekobling er aktivert eller ikke.
- Hvis du vil deaktivere all viderekobling, velger du **Valg**→ *Deakt. all viderek.*

Hvis du vil ha informasjon om viderekoblingsindikatorene, kan du se 'Indikatorer knyttet til handlinger' på side 10.

➡ **Merk:** Du kan ikke ha sperring av innkommende anrop og viderekobling aktivert samtidig. Se 'Anropssperring (nettverkstjeneste)' på side 49.

Logg – Anropslogg og generell logg



➡ Gå til **Meny**→ **Tilbehør**→ **Logg**.

I Logg kan du overvåke telefonanrop, tekstmeldinger, pakke-datatilkoblinger og faks- og dataanrop registrert av spillmobilen. Du kan filtrere den generelle loggen for å vise bare én hendelsestype og opprette nye kontaktkort basert på logginformasjonen.



Merk: Tilkoblinger til den eksterne postkassen, multimediemeldingssentralen eller leversider vises som dataanrop eller pakke-datatilkoblinger i den generelle kommunikasjonsloggen.






Tips! Hvis du vil vise en liste over sendte meldinger, går du til **Meldinger**→ **Sendt**.

Anropslogg

➡ Gå til **Meny**→ **Tilbehør**→ **Logg**→ *Anropslogg*.

Spillmobilen registrerer numrene til ubesvarte, mottatte og utgående anrop samt omtrentlig varighet og kostnad for samtaler. Spillmobilen registrerer bare ubesvarte og mottatte anrop hvis nettverket støtter disse funksjonene og spillmobilen er slått på og er innenfor nettverkets tjenesteområde.



Ikoner:

-  for ubesvarte,
-  for mottatte og
-  for oppringte numre.

Valg i visningene for ubesvarte, mottatte og oppringte anrop: *Ring til, Bruk nummer, Slett, Tøm logg, Legg til i Kontakter, Hjelp og Avslutt.*



Ubesvarte anrop og mottatte anrop

Hvis du vil vise en liste over de siste 20 telefonnumrene som noen har forsøkt å ringe til deg fra uten hell (nettverkstjeneste), går du til **Logg** → *Anropslogg* → *Ubesv. anrop*.

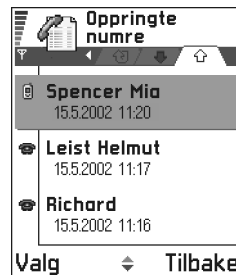
 **Tips!** Når du ser en melding om ubesvarte anrop i ventemodus, trykker du på **Vis** for å få tilgang til listen over ubesvarte anrop. Hvis du vil ringe tilbake, blar du til nummeret eller navnet som du ønsker, og trykker på .


Hvis du vil vise en liste over de siste 20 numrene eller navnene du har mottatt anrop fra (nettverkstjeneste), går du til **Logg** → *Anropslogg* → *Mottatte anrop*.

Oppringte numre

 **Tips!** Trykk på  i ventemodus for å åpne visningen Oppringte numre.

Hvis du vil vise de siste 20 telefonnumrene du har ringt eller forsøkt å ringe, går du til **Logg** → *Anropslogg* → *Oppr. numre*.


**Tømme anropslogger**

- Hvis du vil tømme alle anropsloggene, velger du **Valg** → *Tøm anropslogg* i hovedvisningen for anropsloggen.
- Hvis du vil tømme en av anropsloggene, åpner du loggen du vil tømme og velger **Valg** → *Tøm logg*.
- Hvis du vil fjerne én enkelt hendelse, åpner du en logg, blar til hendelsen og trykker på .

Samtalevarighet

 Gå til **Meny** → **Tilbehør** → **Logg** → *Varighet*.

Dette valget lar deg vise varigheten for de innkommende og utgående anropene.

 **Merk:** Den faktiske tiden som faktureres for samtaler av leverandøren av mobiltelefon tjenester, kan variere og er avhengig av nettverksfunksjoner, faktureringsrutiner og så videre.



Tips! Hvis du vil se tidtakeren for samtalevarighet under en aktiv samtale, velger du **Valg**→ *Innstillinger*→ *Vis samtalevarighet*→ *Ja*.

Nullstille tidtakere for samtalevarighet - Velg **Valg**→ *Nullstill tidtakere*. Du trenger låskoden til dette. Se 'Sikkerhet' på side 46. Hvis du vil fjerne en enkelthendelse, blar du til den og trykker på

Samtalekostnader (nettverkstjeneste)

➡ Gå til **Meny**→ **Tilbehør**→ **Logg**→ *Samtalekostnader*.

Samtalekostnader gir deg muligheten til å kontrollere kostnaden for den siste samtalen eller alle samtaler. Samtalekostnadene vises separat for hvert SIM-kort.



Merk: Den faktiske faktureringen for samtaler og tjenester fra leverandøren av mobiltelefon tjenester kan variere og er avhengig av nettverksfunksjoner, faktureringsrutiner, avgifter og så videre.

Kostnadsgrænse angitt av tjenesteleverandøren

Tjenesteleverandøren kan begrense kostnaden for samtaler til et bestemt antall tellerskritt eller valutaenheter. Når begrenset kostnad er aktivert, kan du bare ringe så sant den forhåndsangitte kredittgrensen (kostnadsgrænsen) ikke overskrides og du er i et nettverk som støtter en kostnadsgrænse. Antall gjenværende tellerskritt vises under en samtale og i ventemodus. Når tellerskrittene er oppbrukt, vises meldingen *Kostnadsgrænse nådd*. Kontakt

tjenesteleverandøren hvis du vil ha informasjon om modusen for begrenset kostnad og tellerskrittpriser.

Kostnad vist som tellerskritt eller valuta

- Du kan angi at spillmobilen skal vise gjenværende taletid i tellerskritt eller valutaenheter. Det kan hende at du trenger PIN2-koden til dette. Se side 46.
 - 1 Velg **Valg**→ *Innstillinger*→ *Vis kostnader i*. Valgene er *Valuta* og *Enheter*.
 - 2 Hvis du velger *Valuta*, vises en melding som ber deg angi enhetspris. Tast inn kostnaden for tellerskritt eller kredittenheter i hjemmenettverket, og trykk på **OK**.
 - 3 Skriv inn et navn for valutaen. Bruk en forkortelse på tre bokstaver, for eksempel EUR.




Merk: Når det ikke er flere tellerskritt eller valutaenheter igjen, kan du bare ringe til nødnumrene som er programmert i spillmobilen (f.eks. 112 eller et annet offisielt nødnummer).

Angi en kostnadsgrænse for seg selv

- 1 Velg **Valg**→ *Innstillinger*→ *Kostnadsgrænse*→ *På*.
- 2 Spillmobilen ber deg angi grænsen i enheter. Du kan trenge PIN2-koden til dette. Avhengig av innstillingen *Vis kostnader i*, oppgir du enten antall tellerskritt eller valutaenheter.

Når kostnadsgrænsen du selv har satt, er nådd, stopper telleren på maksimumsverdien, og meldingen *Nullstill teller for alle anropskostnader* vises. Hvis du skal kunne ringe, må

du gå til **Valg**→ *Innstillinger*→ *Kostnadsgrense*→ *Av*. Du trenger PIN2-koden til dette. Se side 46.



Nullstille alle kostnadstelterne - Velg **Valg**→ *Nullstill tellere*. Du trenger PIN2-koden til dette. Se side 46. Hvis du vil fjerne en enkelthendelse, blar du til den og trykker på .

GPRS-datateller


➡ Gå til **Meny**→ **Tilbehør**→ **Logg**→ *GPRS-teller*.


Med denne funksjonen kan du kontrollere mengden data som sendes og mottas over pakke-datatilkoblinger (GPRS). Du kan for eksempel bli kostnadsbelastet for GPRS-tilkoblingene etter mengden data du sender og mottar.

Vise den generelle anropsloggen

➡ Gå til **Meny**→ **Tilbehør**→ **Logg**, og trykk på  etterfulgt av .




I den generelle loggen kan du se sender- eller mottakernavnet, telefonnummeret, navnet på tjenesteleverandøren eller tilgangspunktet for hver kommunikasjonshendelse.

 **Merk:** Delhendelser, som for eksempel tekstmeldinger sendt i

Logg	
	WAP
 Tale	987654321
 Tale	Leist Helmut
 Tale	Spencer Mia
 Data	123456789
 Tale	Moncourt Anaïs
Valg	Avslutt

mer enn én del og pakke-datatilkoblinger, registreres som én kommunikasjonshendelse.

Ikoner:

-  for innkommende,
-  for utgående og
-  for ubesvarte kommunikasjonshendelser.

Filtrere loggen

- 1 Velg **Valg**→ *Filtrer*. En liste over filtre åpnes.
- 2 Bla til et filter, og trykk på **Velg**.

Tømme innholdet i loggen


- Hvis du vil slette alt innhold i loggen, velger du **Valg**→ *Tøm logg*. Bekreft ved å trykke på **JA**.

Pakke-datateller og tilkoblingstidtager

- Hvis du vil vise hvor mye data, målt i kilobyte, som er overført og hvor lenge en bestemt tilkobling har vart, blar du til en innkommende eller utgående hendelse og velger **Valg**→ *Vis detaljer*.

Logginnstillinger

- Velg **Valg**→ *Innstillinger*. Listen over innstillinger åpnes.
 - *Loggvarighet* - Logghendelsene blir værende i spillmobilen minne i et angitt antall dager. Etter det slettes de automatisk fra loggen for å frigjøre minne.

 **Merk:** Hvis du velger *Ingen logg*, slettes alt logginnsinnhold, anropsloggen og leveringsrapportene for meldinger permanent.
 - Hvis du vil ha mer informasjon om *Varighet*, *Vis kostnader i* og *Kostnadsgrense*, kan du se avsnittene

'Samtalevarighet' og 'Samtalekostnader' (nettverkstjeneste)' tidligere i dette kapitlet.

SIM-katalogen

➡ Gå til **Meny** → **Verktøy** → **SIM-katalog**.



SIM-kortet har kanskje flere tjenester som du kan få tilgang til. Se også 'Kopiere kontakter mellom SIM-kortet og spillmobils minne' på side 51, 'Bekreft SIM-tjenester' på side 48, 'Tillatte numre' på side 47 og 'Vise meldinger på et SIM-kort' på side 84.

Valg i SIM-katalogen: *Åpne, Ring til, Ny SIM-kontakt, Rediger, Slett, Kopier til Kontakter, Mine numre, SIM-detalljer, Hjelp og Avslutt.*

➡ **Merk:** Hvis du vil ha informasjon om tilgjengelighet, priser og bruk av SIM-tjenester, kan du ta kontakt med SIM-kortleverandøren, det vil si nettverksoperatøren, tjenesteleverandøren eller andre leverandører.

- I SIM-katalogen kan du se navnene og numrene som er lagret i SIM-kortet, du kan legge til flere eller redigere dem, og du kan ringe.

Minnekort

➡ Gå til **Meny** → **Verktøy** → **Minnekort**.



Hvis du har et minnekort, kan du bruke det til å lagre spill, musikkspor, multimediefiler som videoklipp og lydfiler,

bilder og til å sikkerhetskopiere informasjon fra spillmobils minne.

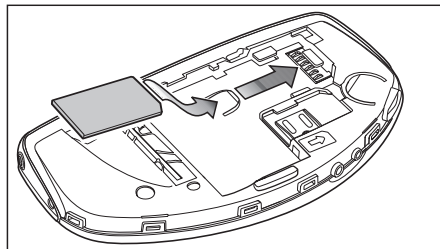
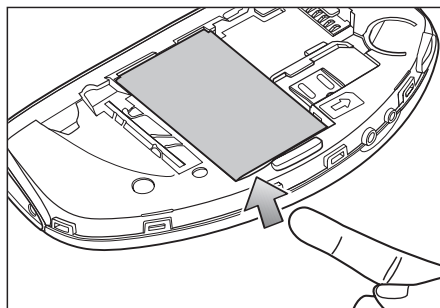
➡ **Viktig:** Alle minnekort må oppbevares utilgjengelig for barn.


➡ **Merk:** Bruk bare compatible multimediekort (MMC) med denne enheten. Andre minnekort, for eksempel Secure Digital-kort (SD), passer ikke multimediekortsportet og er ikke compatible med denne enheten. Bruk av et inkompatibelt minnekort kan skade minnekortet og enheten, og data som er lagret på det inkompatible kortet, kan skades.

➡ **Merk:** Du finner detaljer om hvordan du kan bruke minnekortet med andre funksjoner og programmer på spillmobilen, i delene som beskriver disse funksjonene og programmene.

Valg i minnekortet: *S.kopier enh.minne, Gjenoppr. fra kort, Formater minnekort, Navn på minnekort, Angi passord, Endre passord, Fjern passord, Fjern lås for m.kort, Minnedetalljer, Hjelp og Avslutt.*


Slik setter du inn minnekortet




- 1 Kontroller at spillmobilen er slått av. Hvis den er på, trykker du på og holder nede  for å slå av spillmobilen.
- 2 Med baksiden av spillmobilen mot deg, skyver du opp dekslet og setter en finger inn i fingersporet for å

løfte ut batteriet. Se Sett inn SIM-kortet i hurtigveiledningen for å få instruksjoner om hvordan du tar av dekslet.

- 3 Ta ut det eksisterende minnekortet (hvis det er et i spillmobilen).
- 4 Sett minnekortet inn i sporet (som vist på bildet). Kontroller at gullkontaktene på kortet ligger ned.
- 5 Når du har lagt kortet på plass, setter du på plass batteriet før du skyver dekslet tilbake på plass.

 **Viktig:** Ta ikke ut minnekortet når du er midt i en operasjon. Lukk alle minnekortprogrammer før du fjerner kortet.

 **Viktig:** Hvis du installerer et program på minnekortet og må slå spillmobilen av og på, må du ikke fjerne kortet før omstarten er fullført. Programfilene kan gå tapt hvis du gjør det.

Formater minnekortet

Minnekort leveres av mange ulike produsenter. Noen minnekort leveres ferdig formaterte, mens andre må formateres. Ta kontakt med leverandøren, eller formater minnekortet hvis du er i tvil. Du må formatere minnekortet før du kan bruke det for første gang.



- Velg *Valg* → *Formater minnekort*.

Du blir bedt om å bekrefte forespørselen, og når du bekrefter, begynner formateringen.



Viktig: Når et minnekort er formatert, vil alle dataene på kortet gå tapt.

Informasjon om sikkerhetskopiering og gjenoppretting

Du kan sikkerhetskopiere informasjon fra spillmobilen minne til minnekortet.

- Velg *Valg* → *S.kopier enh.minne*.

Du kan gjenopprette informasjon fra minnekortet til spillmobilen minne.

- Velg *Valg* → *Gjenoppr. fra kort*.

Minnekortpassord

Du kan angi et passord for å låse minnekortet mot uautorisert bruk.



Merk: Passordet lagres i spillmobilen, og du må ikke skrive det inn på nytt så lenge du bruker minnekortet på samme spillmobil. Hvis du vil bruke minnekortet på en annen spillmobil, blir du bedt om å oppgi passordet.

Angi, endre eller fjern passordet

- Velg *Valg* → *Angi passord*, *Endre passord* eller *Fjern passord*.

Du blir bedt om å taste inn og bekrefte passordet for hvert valg du gjør. Passordet kan inneholde opptil åtte tegn.



Viktig: Når passordet er fjernet, er minnekortet ulåst og kan brukes på alle spillmobiler uten et passord.

Låse opp et minnekort

Hvis du setter inn et annet passordbeskyttet minnekort i spillmobilen, blir du bedt om å angi passordet for kortet.


- Hvis du vil låse opp kortet, velger du *Valg* → *Fjern lås for m.kort*.

Kontrollere minneforbruk



Ved hjelp av valget *Minnedetaljer* kan du kontrollere minneforbruket til forskjellige datagrupper og tilgjengelig minne for installering av nye programmer eller programvare på minnekortet.


- Velg *Valg* → *Minnedetaljer*.


3. Spill


 **Merk:** Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke denne funksjonen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.

Hvis du har mange programmer åpne, kan dette gå på bekostning av spillytelsen. Du bør derfor lukke andre programmer før du spiller spill.

Du kan bruke de primære spilltastene  og  til spillene. Andre taster kan brukes avhengig av hvilket spill du spiller. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se instruksjonene som følger med spillet.


 **Tips!** Du kan svare på anrop og legge på mens du spiller et spill.

 **Merk:** Når du spiller, bruker du strøm, noe som reduserer spillmobilens driftstid.

 **Merk:** Musikkavspilling er ikke tilgjengelig når du spiller spill.

Du kan kjøpe en rekke ulike spill til spillmobilen. Hvis du ønsker en oversikt over de ulike spillene, kan du kontakte din Nokia-godkjente spilleleverandør eller besøke www.n-game.com.



Starte et spill

 **Merk:** Fjern USB-kabelen fra spillmobilen før du begynner å spille.

Hvert spill kommer på et eget minnekort. Sett inn minnekortet med spillet i Nokia N-Gage-spillmobilen. Se '[Minnekort](#)' på side 25. Spillikonet vises automatisk på **Meny** som det niende ikonet.

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se spillinstruksjonene som leveres med spillet. Du kan også spille Java-spill som du har lastet ned fra Internett. Se '[Installere et Java-program](#)' på side 110.

Trykk på **Meny**, bla til spillikonet, og trykk på .

 **Tips!** Trykk på **Meny** →  for å starte spillet.

Starte et spill for to spillere

Med en Bluetooth-tilkobling kan du spille enkelte spill mot en annen som har det samme spillet på en kompatibel enhet. Før du starter et spill for to spillere, bør du forvisse deg om at Bluetooth-innstillingene til enhetene er kompatible. Se '[Bluetooth-tilkobling](#)' på side 115. Hvis du vil ha informasjon om hvordan du starter spillet, ulike


nivåer og funksjoner osv., kan du se instruksjonene som følger med spillet.

Starte et spill for flere spillere

Med en Bluetooth-tilkobling kan du spille enkelte spill mot andre spillere som har det samme spillet på en kompatibel enhet. Før du starter et spill for flere spillere, bør du forvisse deg om at Bluetooth-innstillingene til enhetene er compatible. Se 'Bluetooth-tilkobling' på side 115. Hvis du vil ha informasjon om hvordan du starter spillet, ulike nivåer og funksjoner osv., kan du se instruksjonene som følger med spillet.

4. Musikkavspilling og radio


Du kan lytte til musikk som er lagret på minnekortet eller høre på radio med spillmobilen. Du kan også spille inn musikk fra radioen eller en ekstern musikkilde. Du kan spille inn eller overføre musikkspor med tilnærmet CD-kvalitet til minnekortet.


 **Merk:** Minnekortet kan bare vise detaljene for de første 255 musikksporene.

Hvis du vil overføre musikkspor fra en kompatibel PC til spillmobilen, kan du se '[Nokia Audio Manager](#)' på side [34](#).





Musikkavspilling



 **Merk:** Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke denne funksjonen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.


↩ Gå til **Meny** → **Media** → *Avspilling* for å åpne Musikkavspilling, eller trykk på .

Med *Avspilling* kan du lytte til musikkspor du har lagret på minnekortet. Når du skal høre på musikk, kobler du hodetelefonen (se '[Koble til og bruke hodetelefonen](#)' på side [15](#)) til spillmobilen eller bruker høyttaleren.



 **Merk:** Musikk kan bare spilles av fra et minnekort på 32 MB, 64 MB eller 128 MB. Andre minnekort støttes ikke.

 **Merk:** Når du bruker *Avspilling*, forbruker du mer strøm, og spillmobilsens driftstid reduseres.

 **Tips!** Du kan raskt slå på *Avspilling* ved å trykke på den spesielle avspillingstasten .









 **ADVARSEL!** Høy musikk kan skade hørselen.

Når du har slått på *Avspilling*, begynner den å spille av sporene.

Hvis du vil justere volumet på hodetelefonen eller høyttaleren, trykker du på  eller  for å øke eller redusere volumet.

Lytte til musikk


Du kan velge spill av/pause

 , stopp ,
forrige spor , neste
spor  og innspilling
ved å trykke på 
eller  for å utheve
kontrollknappen og
deretter trykke på  for å
velge.



Valg i Avspilling:



*Spilleliste, Innstillinger,
Aktiver høyttaler / Deaktiver høyttaler, Hjelp og Avslutt.*



 **Tips!** Du kan også trykke på hodetelefonknappen for å velge neste spor.

I *Spilleliste* kan du vise og spille av musikksporene som du har lagret på spillmobilen.

Valg i *Spilleliste*: *Spill av, Slett,
Endre navn, Legg til i spilleliste / Fjern fra liste, Hjelp og
Avslutt.*

Hvis du vil vise de lagrede musikksporene, trykker du på
Valg → *Spilleliste*.

 **Tips!** Når du lytter til musikk, kan du trykke på  for å vise tilgjengelige *Valg*.

Hvis du vil spille av ett av musikksporene i *Spilleliste*, trykker du på  eller  for å fremheve sporet og deretter på *Valg* → *Spill av*.

Du kan svare på anrop og ringe ut mens du lytter til musikk. Under et anrop settes sporet på pause, og musikken dempes. Når du avslutter samtalen, vil musikken automatisk komme på igjen.

Hvis du vil svare på et innkommende anrop mens du bruker hodetelefonen, trykker du på hodetelefonknappen. *Avspilling* settes på pause når spillmobilen ringer. Trykk på hodetelefonknappen igjen når du vil avslutte samtalen. Se 'Koble til og bruke hodetelefonen' på side 15 for å få mer informasjon.

Du kan redigere innstillingene ved å trykke på *Valg* og velge *Innstillinger*. Du har følgende valg:

- **Lydstil:** Du kan velge stilen på musikksporene du spiller av slik at equaliser-valg kan angis automatisk, for eksempel bass-/diskantnivåer og balanse i henhold til den valgte stilen. Dette kan heve avspillingskvaliteten. Stilene er: *Rock, Pop, Dance, Jazz, Klassisk, Latino* og *Normal*.
- **Avspillingsvalg:** Velg *Normal* for å spille av sporene som er lagret på spillmobilen i den rekkefølgen de vises i spillelisten. Du kan også velge *Tilfeldig* eller *Gjenta*.
- **Ekstra bass:** Du kan legge til mer bass på gjeldende musikkstil.

Valg i *Innstillinger*: *Endre,
Hjelp og Tilbake.*




Innspilling fra eksternt utstyr

Du kan koble spillmobilen til kompatibelt, eksternt lydutstyr, for eksempel en CD-spiller, og spille inn musikk direkte på spillmobilen.



Merk: Ikke bruk denne funksjonen på en ulovlig måte! Musikk kan være opphavsrettslig beskyttet. Innspilling av slike musikkspor er kun tillatt til privat bruk. Det er ulovlig å kopiere slike musikkspor i salgs- eller distribusjonsøyemed.

Slik spiller du inn et musikkspor fra kompatibelt, eksternt lydutstyr.

- 1 Koble til det eksterne lydutstyret. Se 'Koble til og bruke kablene' på side 15 for å få mer informasjon.
- 2 Trykk på **Meny** → **Media** → **Avspilling**.
- 3 Trykk på  for å utheve innspillingskontrollknappen , og trykk deretter på  for å spille inn. Du stopper innspillingen ved å trykke på **Stopp**.
- 4 Angi spornavnet og trykk på **OK**.

Du kan svare på anrop og ringe ut mens du spiller inn. Volumet dempes, men innspillingen fortsetter i




bakgrunnen. Når du avslutter samtalen, vil avspillingsvisningen automatisk vises igjen.



Radio



Merk: Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke denne funksjonen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.

➡ Gå til **Meny** → **Media** → **Radio** for å åpne Radio, eller trykk på .

Du kan lytte til *Radio* på spillmobilen via hodetelefonen (se 'Koble til og bruke hodetelefonen' på side 15) eller høyttaleren. Ledningen til hodetelefonen fungerer som radioantenne, så den bør henge fritt og alltid være tilkoblet.

Hvis du vil justere volumet på hodetelefonen eller høyttaleren, trykker du på  eller  for å øke eller redusere volumet.



Merk: Kvaliteten på radiosendingen avhenger av radiostasjonens dekning i det bestemte området.




ADVARSEL! Høy musikk kan skade hørselen.



Tips! Du velger den neste lagrede kanalen ved å trykke på hodetelefonknappen.







Tips! Du kan raskt slå på *Radio* ved å trykke på den spesielle radiotasten .



Du kan velge neste kanal , forrige kanal , Autom. søk oppover , Autom. søk nedover , og innspilling  ved å trykke på  eller  for å fremheve kontrollknappen og deretter trykke på  for å velge.




Valg i Radio: Kanaler, Aktiver høyttaler / Deaktiver høyttaler, Autom. søk oppover, Autom. søk nedover, Manuell søking, Lagre kanal, Hjelp og Avslutt.

Søke etter en radiokanal

- Når **Radio** er på, velger du **Valg** → *Autom. søk oppover* eller *Autom. søk nedover* for å søke automatisk. Den nye frekvensen vises når kanalen blir funnet.
 **Merk:** Hvis du allerede har lagret radiokanaler, kan det hende at også kanalnummeret og -navnet vises.
-  **Merk:** Frekvensområdet er fra 87,5–108,0 MHz.
- Du kan også søke manuelt ved å velge **Valg** → *Manuell søking* og trykke på  eller  for å gå opp eller ned i frekvensområdet (i trinn på 0,05 MHz).

 **Tips!** Hvis du skal gå til en bestemt frekvens, bruker du tastaturet til å skrive det inn direkte (trykk på  for å skrive desimaltegn).


- Du kan lagre kanalen på spillmobilen ved å velge **Valg** → *Lagre kanal*. Bla til kanalplasseringen der du vil lagre kanalen, og trykk på **Velg**. Skriv inn navnet på radiostasjonen, og trykk på **OK**.

 **Merk:** Tomme spor vises med en standardfrekvens på 87,5 MHz.


Bruke radioen

Valg i kanallisten: Lytt til, Aktiver høyttaler / Deaktiver høyttaler, Endre navn, Slett, Hjelp og Avslutt.

Når **Radio** er på, kan du slå den av ved å trykke på **Avslutt**.

 **Merk:** Når høyttaleren er aktivert, vil hodetelefonen være dempet.

Du kan svare på anrop og ringe ut mens du lytter til radioen. Under en samtale dempes volumet på radioen. Når du avslutter samtalen, vil radioen automatisk komme på igjen.




 **Merk:** Når du bruker **Radio**, bruker du strøm, og spillmobilens driftstid reduseres.




Hvis du allerede har lagret radiokanaler, kan du velge **Valg** → *Kanaler* for å velge kanalen du vil lytte til. Du kan også velge en radiokanalplassering fra 1 til 9 ved å trykke på tilsvarende nummertast. Du 7 kan også velge en


radiokanalplassering fra 10 til 20 ved å trykke på to nummertaster rett etter hverandre, for eksempel 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 og 2 + 0 = 20.

 **Merk:** Hvis hodetelefonen er koblet fra, vil *Radio* slå seg av etter fem minutter.

Spille inn fra radioen

Du kan spille inn gjeldende radiokanal ved å trykke på  for å fremheve innspillingskontrollknappen  og deretter trykke på  for å spille inn. Angi spornavnet og trykk på OK.

 **Merk:** I innspillingsmodus blir innspillingsknappen  stoppknappen .

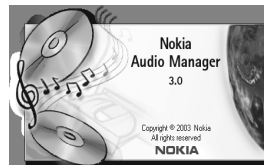
 **Tips!** Du kan også bruke **Stopp**.

Du kan svare på anrop og ringe mens du spiller inn fra radioen. Volumet dempes, men innspillingen fortsetter i bakgrunnen. Når du avslutter samtalen, vil radioen automatisk komme på igjen. Du kan spille av radioinnspillinger ved hjelp av avspillingsprogrammet.





Nokia Audio Manager

Med Nokia Audio Manager kan du velge digitale musikkspor på en kompatibel PC og overføre dem til minnekortet på din Nokia N-Gage-spillmobil.



Nokia Audio Manager-programvaren lar deg også lage M3U-spillelister på PCen, med referanser til enten MP3-spor eller spor lagret fra CDer. For at PCen skal få tilgang til medielagringsområdet (minnekortet) på spillmobilen, må du koble spillmobilen til PCen via USB-kabelen DKE-2 som følger med. Se '[Koble til og bruke kablene](#)' på side 15. Innholdet på spillmobilens minnekort kan deretter vises i Mobile Device-området i *Music Studio*-vinduet i Nokia Audio Manager. Musikksporene på spillelistene kan for eksempel overføres fra dine CDer.

 **Merk:** Når du bruker Nokia Audio Manager, trenger du bare koble spillmobilen til PCen via den medfølgende USB-kabelen DKE-2 (se '[Koble til og bruke kablene](#)' på side 15.). Resten gjøres på PCen.

 **Merk:** Ikke bruk denne funksjonen på en ulovlig måte! Musikk kan være opphavsrettslig beskyttet. Innspilling av slike musikkspor er kun tillatt til privat bruk. Det er ulovlig å kopiere slike musikkspor i salgs- eller distribusjonsøyemed.



Tips! Du finner programmet på CD-ROM-platen som fulgte med i salgspakken.

Systemkrav

Når du skal installere og bruke Nokia Audio Manager, trenger du følgende:

- En Intel-kompatibel PC med operativsystemet Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 eller Windows XP.
- ➡ **Merk:** Programvaren støttes ikke på en PC som er oppgradert fra Windows 95 eller 3.1 til Windows 98.
- Pentium MMX-prosessor med 266 MHz (Pentium 300 MHz anbefales),
- Minst 35 MB ledig plass på harddisken,
- Minst 48 MB minne anbefales, 64 MB anbefales for Windows 2000,
- Skjerm med 800 x 600 piksler og flere enn 65536 farger, høy fargeinnstilling,
- CD-ROM-stasjon SCSI/ANSI X3T10-1048D standard. ATAPI/SFF-8020i standard.

Installere Nokia Audio Manager



Merk: Ikke koble USB-kabelen til PCen før du har installert Nokia Audio Manager PC-programvaren fra CD-ROM-platen som fulgte med salgspakken med Nokia N-Gage-spillmobilen.

- 1 Start Windows.
- 2 Sett inn den medfølgende CD-ROM-platen i CD-ROM-stasjonen på PCen.

- 3 CD-ROM-platen skal starte automatisk. Hvis den ikke gjør det, åpner du Windows Utforsker og velger CD-ROM-stasjonen som CD-ROM-platen ligger i. Høyreklikk på Nokia Audio Manager-ikonet, og velg Autokjør.
- 4 Følg installeringsveiledningen som vises på skjermen for å fullføre installeringen.
- 5 Når installeringen av programmet er fullført, vil mappen Nokia Audio Manager bli lagt til under Programmer.



Merk: Du må starte datamaskinen på nytt etter installeringen av Nokia Audio Manager.

Lagre CD-spor med Nokia Audio Manager

På PCen åpner du Nokia Audio Manager. Åpningsskjerm bildet vises.

- 1 Sett inn en musikk-CD i CD-ROM-stasjonen på PCen, og klikk på *CD-ROM-spiller*-ikonet. Som standard skal all sporinformasjon vises.
- 2 Når du skal lagre spor, merker du sporene og klikker på *Lagre spor*-knappen.




Merk: Ta ikke ut CD-platen før lagringsoperasjonen er ferdig. En fremdriftssøyle angir hvor lang tid det vil ta å lagre sporene.

- 3 Hvis du vil overføre de lagrede sporene til *MusicStudio*, klikker du på *Legg til*-knappen, merker ønsket spor og klikker på Åpne.

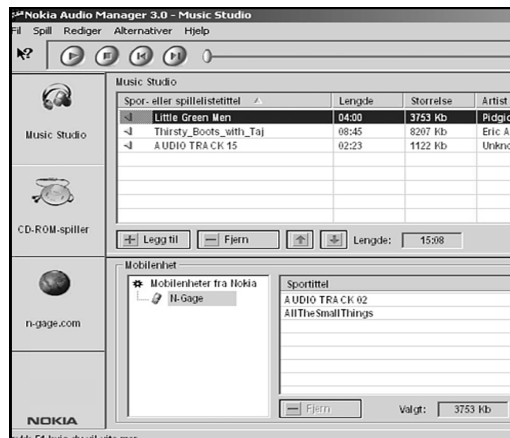
Du kan nå overføre sporene i *MusicStudio* til din N-Gage-spillmobil.

Overføre musikkspor til enheten

- 1 Lagre sporene og spillelistene i *Music Studio* i Nokia Audio Manager. Se forrige avsnitt eller hjelpen for Nokia Audio Manager for mer informasjon.

 **Merk:** Kontroller at den compatible PCen og spillmobilen er koblet sammen med den medfølgende USB-kabelen. Se 'Koble til og bruke kablene' på side 15.

- 2 På PCen åpner du Nokia Audio Manager. Åpningsskjerm bildet vises.
- 3 Klikk på ikonet i Mobile Device-området i *Music Studio*.
- 4 Velg sporene eller spillelistene du vil overføre til minnekortet på spillmobilen. Uthev de ønskede sporene eller spillelistene ved å klikke på dem.




- 5 Klikk på *Overfør til enhet*.


Hvis du valgte mer musikk enn det er plass til på minnekortet til spillmobilen, kan du få en feilmelding. Opphev merkingen av noen spor til du får plass på minnekortet.


Overføre med Windows Utforsker

Det er mulig å bruke Windows Utforsker for å overføre MP3- eller .AAC-musikkspor til minnekortet i spillmobilen.

 **Merk:** Kontroller at den kompatible PCen og spillmobilen er koblet sammen med den medfølgende USB-kabelen. Se 'Koble til og bruke kablene' på side 15.

- 1 Åpne Windows Utforsker og vis diskene på PC-en. En av stasjonene skal vise **N-Gage**-spillmobilen (lokal disk). Klikk på denne for å vise et vindu som viser innholdet på minnekortet i spillmobilen.
- 2 Åpne enda et vindu med Windows Utforsker, og vis innholdet i mappen som du vil overføre MP3- og AAC-sporene til.
- 3 På den kompatible PCen velger du sporene som du ønsker å overføre til spillmobilen. Deretter drar og slipper du disse sporene inn i det første vinduet. Sporene vil nå bli overført til spillmobilen og kan spilles av via *Avspilling*.
Før du overfører spor med Windows Utforsker, bør du kontrollere størrelsen på filene som skal overføres. Det tar ca. 10 sekunder å overføre 1 MB. Ikke avbryt overføringen eller ta ut kabelen før prosessen er fullført.

 **Viktig!** Windows Utforsker kan angi at filoverføringen er ferdig før den faktisk er det. Dette er nødvendigvis ikke tilfelle, og du må beregne ca. 10 sekunders overføringstid for hver MB. Hvis overføringen avbrytes tidligere, er det ikke sikkert at filene overføres.

 **Merk:** Filer som overføres ved hjelp av Windows Utforsker vises ikke i vinduet Nokia Audio Manager Mobile Device.

Hvis du valgte mer musikk enn det er plass til på minnekortet til spillmobilen, kan du få en feilmelding. Da bør du fjerne noen musikkspor og forsøke igjen.

n-gage.com-vindu

Nokia Audio Manager har et vindu til lesing av Internett-innhold. Standard startside for denne leseren er n-gage.com. Du kan skrive en hvilken som helst URL-adresse i adressefeltet. For å kunne bruke Internett, må adressen peke til et Web-sted som har en søkemotor. Spor fra Internett må lastes ned på PCen før de kan legges til i *Music Studio*-vinduet for overføring til spillmobilen.

Andre funksjoner

Musikkspor typer som støttes

Nokia Audio Manager støtter MP3-musikkspor og M3U-spillelister. Du kan opprette spillelister i *Music Studio*. Når en spilleliste er valgt for overføring til minnekortet på spillmobilen, overføres bare sporene som er navngitt i spillelisten. Spor som opprettes av *Cd-speler*, har filtypen AAC. Disse filene kan spilles av på PCen via Nokia Audio Manager og overføres til minnekortet på spillmobilen.

Redigere felt i spor på den kompatible PCen

Når spor eller spillelister vises i *Music Studio*, kan du redigere spor- og artistinformasjon. Se hjelpen for Nokia Audio Manager for å få mer informasjon.



5. Innstillinger

↔ Gå til **Meny** → **Verktøy** → **Innstillinger**.

Endre generelle innstillinger

- 1 Bla til en innstillingsgruppe, og trykk på for å åpne den.
- 2 Bla til innstillingen du ønsker å endre, og trykk på for å
 - veksle mellom valgene hvis det bare er to (**På/Av**).
 - åpne en valgliste eller en redigerer.
 - åpne en glidebrytervisning. Trykk på eller for henholdsvis å øke eller senke verdien.

Enhetsinnstillinger



Generell

- **Enhetsspråk** – Du kan endre språket for tekstene på displayet til spillmobilen. Denne endringen vil også påvirke formatet som brukes for dato og klokkeslett samt skilletegnene som brukes, for eksempel i utregninger. Hvis du velger *Automatisk*, velger spillmobilen språk i samsvar med informasjonen på SIM-kortet. Når du har endret språk for displayteksten, må du starte spillmobilen på nytt.



Merk: Hvis du endrer innstillingene for *Enhetsspråk* eller *Skrivespråk*, påvirkes alle programmene i spillmobilen, og endringene opprettholdes til du endrer disse innstillingene igjen.

- **Skrivespråk** – Du kan endre skrivespråket for spillmobilen. Endring av språket påvirker følgende:
 - hvilke tegn som er tilgjengelige når du trykker på en tast (-),
 - den logiske tekstordlisten som brukes, og
 - spesialtegnene som er tilgjengelige når du trykker på - og -tasten.



Eksempel: Du bruker en spillmobil der displaytekstene er på engelsk, men du vil skrive alle meldingene på fransk. Når du har endret språket, søker den logiske tekstordlisten etter ord på fransk, og de vanligste spesialtegnene eller skilletegnene som brukes i det franske språket, er tilgjengelige når du trykker på - og -tasten.




Tips! Du kan også gjøre denne endringen i noen av redigererne. Trykk på , og velg *Skrivespråk*.

- **Ordliste** – Denne brukes til å slå logisk skrivning *På* eller *Av* for alle redigererne i spillmobilen. Du kan også endre denne innstillingen når du er i en redigerer. Trykk på , og velg *Ordliste* → *Aktiver ordliste* eller *Av*.





Merk: Den logiske tekstordlisten er ikke tilgjengelig for alle språk.

- *Velkomstmeld./logo* - Trykk på  for å åpne denne innstillingen. Velkomstmeldingen eller -logoen vises raskt hver gang du slår på spillmobilen. Velg *Standard* hvis du vil bruke standardbildet. Velg *Tekst* for å skrive en velkomstmelding (maks. 50 bokstaver). Velg *Bilde* for å velge et foto eller bilde fra **Bilder**.
- *Oppr. enhetsinnst.* - Du kan tilbakestille enkelte av innstillingene til originalverdiene. Hvis du vil gjøre dette, trenger du låskoden. Se side 46. Når du har tilbakestilt innstillingene, kan det hende at spillmobilen bruker lengre tid på å slå seg på.



Merk: Alle dokumenter og filer som du har opprettet, forblir uberørte.

Ventemodus

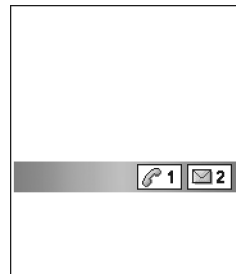
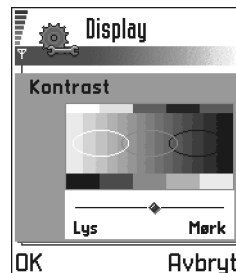
- *Bakgrunnsbilde* - Du kan velge et hvilket som helst bilde du vil bruke som bakgrunnsbilde i ventemodus. Velg *Ja* for å velge et bilde fra **Bilder**.
- *Venstre utvalgstast* og *Høyre utvalgstast* - Du kan endre snarveiene som vises over venstre  og høyre  utvalgstast i ventemodus. I tillegg til programmene, kan en snarvei også peke til en funksjon, for eksempel *Ny melding*.



Merk: Du kan ikke ha en snarvei til et program som du har installert.

Display

- *Kontrast* - Denne brukes til å endre kontrasten i displayet til lysere eller mørkere.
- *Fargepalett* - Denne brukes til å endre fargepaletten som brukes på displayet.
- *Tidsavbrudd s.sparer* - Skjermsparerer aktiveres når tidsavbruddsperioden for skjermsparerer er over. Når skjermsparerer er aktiv, tømmer displayet, og du kan se skjermsparerlinjen.
 - Du deaktiverer skjermsparerer ved å trykke på en tast.
- *Skjermsparer* - Velg hva som skal vises på skjermsparerlinjen: klokkeslett og dato eller en tekst som du har skrevet selv. Plasseringen og bakgrunnsfargen til skjermsparerlinjen endres med ett minutt mellomrom. Skjermsparerer endres også for å indikere antallet nye meldinger eller ubesvarte anrop.



Anropsinnstillinger



Merk: Hvis du vil endre innstillingene for viderekobling, går du til **Meny**→**Verktøy**→**Viderekobling**. Se 'Innstillinger for viderekobling' på side 21.


Send anrops-ID

- Denne nettverkstjenesten lar deg angi om telefonnummeret ditt skal vises (*På*) eller skjules (*Av*) for personen du ringer til, eller verdien kan angis av nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren når du tegner et abonnement (*Angitt av nettv.*).

Samtale venter: (nettverkstjeneste)

- Nettverket vil varsle deg om et innkommende anrop under en samtale. Velg: *Aktiver* for å be nettverket aktivere samtale venter, *Avbryt* for å be nettverket deaktivere samtale venter eller *Sjekk status* for å kontrollere om funksjonen er aktiv eller ikke.

Gjenta automatisk



- Når denne innstillingen er aktivert, vil spillmobilen gjøre maksimalt ti forsøk på å få forbindelse etter et mislykket oppringingsforsøk. Trykk på  for å stoppe automatisk gjentakelse.

Sammendrag




- Aktiver denne innstillingen hvis du vil at spillmobilen kort skal vise varigheten og kostnaden for siste

samtale. Hvis du vil vise kostnader, må *Kostnadsgrense* være aktivert for SIM-kortet. Se side 23.

Hurtigvalg

- Velg *På*, og numrene som er tilordnet hurtigvalgstastene ( - , kan ringes ved å trykke på og holde nede tasten. Se også 'Tilordne hurtigvalgstaster' på side 54.

Valgfri svartast

- Hvis du velger *På*, kan du svare på et innkommende anrop ved å trykke kort på en valgfri tast, unntatt ,  og .

Linje i bruk (nettverkstjeneste)


- Denne innstillingen vises bare hvis SIM-kortet støtter to abonnentnumre, det vil si to telefonlinjer. Velg hvilken telefonlinje (*Linje 1* eller *Linje 2*) du vil bruke til å ringe og sende tekstmeldinger. Du kan svare på anrop på begge linjer, uavhengig av hvilken linje du har valgt.



Merk: Du vil ikke kunne ringe hvis du velger *Linje 2*, og du ikke abonnerer på denne nettverkstjenesten.

Hvis du vil forhindre linjevalg, velger du *Linjebytte*→*Ikke tillatt* hvis dette støttes av SIM-kortet. Hvis du vil endre denne innstillingen, trenger du PIN2-koden.



Tips: Hvis du vil veksle mellom telefonlinjene, trykker du på og holder nede  i ventemodus.

Tilkoblingsinnstillinger




Generell informasjon om datatilkoblinger og tilgangspunkter



Ordforklaring: Tilgangspunkt – Dette er punktet hvor spillmobilen kobles til Internett ved hjelp av et dataanrop eller en pakke-datatilkobling. Et tilgangspunkt kan for eksempel leveres av en Internett-tjenesteleverandør (ISP), en tjenesteleverandør for mobile enheter eller en nettverksoperatør.

Hvis du vil angi innstillinger for tilgangspunkter, går du til **Innstillinger** → *Tilkobling* → *Tilgangspunkter*.

En datatilkobling er nødvendig for å koble til et tilgangspunkt. Spillmobilen støtter tre typer datatilkoblinger:

- GSM-dataanrop ()
- GSM-høyhastighetsdataanrop () eller
- pakke-datatilkobling (GPRS) ()

Det finnes tre forskjellige typer tilgangspunkter du kan angi: MMS-tilgangspunkt, tilgangspunkt for leser og Internett-tilgangspunkt (IAP). Spør tjenesteleverandøren om hvilken type tilgangspunkt som er nødvendig for den tjenesten du ønsker å bruke. Du må angi tilgangspunktsinnstillinger hvis du for eksempel vil

- sende og motta multimediemeldinger,
- sende og motta e-post,
- vise leversider,

- laste ned Java™-programmer,
- bruke Bildeopplasting eller
- bruke spillmobilen som modem.

Se også 'Indikatorer for datatilkobling' på side 10.

GSM-dataanrop

Et GSM-dataanrop muliggjør dataoverføringshastigheter på maksimalt 14,4 kbps. Kontakt nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren for å få informasjon om abonnement og tilgjengelighet for datatjenester.

Minimumsinnstillinger som trengs for å utføre et dataanrop

- Hvis du vil angi et sett av helt grunnleggende innstillinger for GSM-dataanrop, går du til *Innstillinger* → *Tilkobling* → *Tilgangspunkter* og velger **Valg** → *Nytt tilgangspunkt*. Fyll ut følgende: *Databærer: GSM-data, Påloggingsnummer, Tilkoblingstype: Kontinuerlig, Dataanropstype: Analog og Maks. datahastighet: Automatisk.*

Høyhastighetsdataanrop (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD)



Ordforklaring: Høyhastighetsdata muliggjør dataoverføringshastigheter på maksimalt 43,2 kbps.

Kontakt nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren for å få informasjon om abonnement og tilgjengelighet for høyhastighetsdatatjenester.



Merk: Sending av data i HSCSD-modus kan tappe spillmobilens batteri raskere enn vanlige tale- eller

dataanrop fordi spillmobilen kan sende data oftere til nettverket.

Pakke data (General Packet Radio Service, GPRS)



Ordforklaring: Pakke data, eller General Packet Radio Service (GPRS), bruker pakke datateknologi hvor informasjon sendes i korte pakker av data over det mobile nettverket.

Minimumsinnstillinger som trengs for å utføre en pakke data tilkobling

- Du må abonnere på GPRS-tjenesten. Kontakt nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren for å få informasjon om abonnement og tilgjengelighet for GPRS.
- Gå til **Innstillinger** → **Tilkobling** → **Tilgangspunkter**, og velg **Valg** → **Nytt tilgangspunkt**. Fyll ut følgende: **Databærer:** GPRS og **Tilgangspunktnavn:** skriv inn navnet du fikk fra tjenesteleverandøren. Se '**Opprette et tilgangspunkt**' på side 42 hvis du vil ha mer informasjon.

Priser for pakke data og programmer

Både den aktive GPRS-tilkoblingen og programmene som brukes over GPRS, medfører en avgift, for eksempel for bruk av lesertjenester, sende og motta data og tekstmeldinger. Kontakt nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren for å få mer informasjon om priser. Se også '**Pakke data teller og tilkoblingstid taker**' på side 24.

Opprette et tilgangspunkt

Valg i listen Tilgangspunkter:

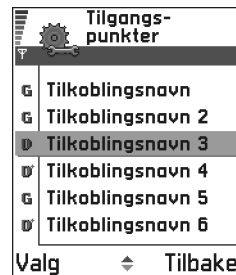
Rediger, Nytt tilgangspunkt, Slett, Hjelp og Avslutt.

Det kan hende du har forhåndsangitte innstillinger for tilgangspunkter på spillmobilen. Du kan kanskje også motta innstillinger for tilgangspunkter via en smartmelding fra en tjenesteleverandør. Se '**Motta smartmeldinger**' på side 78.

Hvis det ikke er definert noen tilgangspunkter når du åpner **Tilgangspunkter**, blir du spurt om du vil opprette et tilgangspunkt.


Hvis det allerede er definert tilgangspunkter, velger du **Valg** → **Nytt tilgangspunkt** for å opprette et nytt tilgangspunkt før du velger:

- **Bruk std.innstillinger** for å bruke standardinnstillingene. Gjør de nødvendige endringene, og trykk på **Tilbake** for å lagre innstillingene.
- **Bruk gamle innst.** for å bruke eksisterende innstillingsinformasjon som grunnlag for de nye tilgangspunkt-innstillingene. En liste over eksisterende tilgangspunkter åpnes. Velg ett, og trykk på **OK**. Tilgangspunkt-



innstillingene åpnes med noen av feltene allerede utfyllt.


Redigere et tilgangspunkt

Når du åpner Tilgangspunkter, åpnes liste over tilgangspunkter som allerede er tilgjengelige. Bla til tilgangspunktet du vil redigere, og trykk på .


Slette et tilgangspunkt


I listen over tilgangspunkter blar du til tilgangspunktet du vil fjerne og velger **Valg** → *Slett*.

Tilgangspunkter

 Valg når du redigerer tilgangspunktinnstillinger: *Endre, Avanserte innst., Hjelp* og *Avslutt*.


Her finner du en kort forklaring til hver innstilling som du kan trenge til forskjellige datatilkoblinger og tilgangspunkter.

 **Merk:** Begynn med å fylle ut innstillingene øverst siden det er avhengig av hvilken datatilkobling du velger (*Databærer*) eller om du må sette inn en *IP-adresse gateway*, om enkelte felt for innstillinger er tilgjengelige.


 **Merk:** Følg instruksjonene du får fra tjenesteleverandøren, veldig nøye.

- *Tilkoblingsnavn* – Gi tilkoblingen et beskrivende navn.

- *Databærer* – Valgene er *GSM-data, Høyhast.-GSM* og *GPRS*. Bare enkelte av innstillingsfeltene er tilgjengelige, avhengig av hvilken datatilkobling du velger. Fyll ut alle feltene merket med **Må angis** eller med en rød stjerne. Andre felter kan stå tomme med mindre du har fått beskjed om noe annet fra tjenesteleverandøren.

 **Merk:** Hvis du skal kunne bruke en datatilkobling, må nettverkstjenesteleverandøren støtte denne funksjonen og, om nødvendig, aktivere den for SIM-kortet.

- *Tilgangspunktnavn* (bare for pakke-data) – Tilgangspunktnavnet er nødvendig for å opprette en tilkobling til GPRS-nettverket. Kontakt nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren for å få navnet på tilgangspunktet.
- *Påloggingsnummer* (bare for GSM-data og høyhastighetsdata) – Dette er modemtelefonnummeret for tilgangspunktet.
- *Brukernavn* – Skriv inn et brukernavn hvis tjenesteleverandøren krever det. Du kan trenge brukernavnet når du oppretter en datatilkobling, og dette får du vanligvis fra tjenesteleverandøren. Det skilles ofte mellom store og små bokstaver i brukernavn.
- *Bekreft passord* – Hvis du må taste inn et nytt passord hver gang du logger deg på en server, eller hvis du ikke vil lagre passordet i spillmobilen, velger du *Ja*.
- *Passord* – Du kan trenge et passord når du oppretter en datatilkobling, og dette får du vanligvis fra

tjenesteleverandøren. Det skilles ofte mellom store og små bokstaver i passord. Når du skriver inn passordet, vises de enkelte tegnene raskt, og deretter endres de til stjerner (*). Den enkleste måten å skrive inn tall på er å trykke på  og velge *Sett inn nummer* og deretter fortsette med å skrive inn bokstaver.

- *Godkjenning* – *Normal* / *Sikker*.
- *IP-adresse gateway* – Dette er IP-adressen som den påkrevde gatewayen for leseren bruker.
- *Startside* – Avhengig av hva du setter opp skriver du inn ett av følgende:
 - tjenesteadressen, eller
 - adressen til senteret for multimediemeldinger
- *Tilkoblingssikkerhet* – Velg om TLS (Transport Layer Security) skal brukes for tilkoblingen. Følg instruksjonene du får fra tjenesteleverandøren.
- *Tilkoblingstype* – *Kontinuerlig* / *Ved behov*.
- *Dataanropstype* (bare for GSM-data og høyhastighetsdata) – *Analog*, *ISDN v.110* eller *ISDN v.120* angir om spillmobilen bruker en analog eller digital tilkobling. Denne innstillingen er avhengig av både GSM-nettverksoperatøren og Internett-tjenesteleverandøren, fordi noen GSM-nettverk ikke støtter enkelte typer ISDN-tilkoblinger. Kontakt Internett-tjenesteleverandøren hvis du vil ha mer informasjon. Hvis ISDN-tilkoblinger er tilgjengelige, oppretter de forbindelse raskere enn analoge metoder.



Ordforklaring: ISDN-tilkoblinger er en måte å opprette et dataanrop på mellom spillmobilen og tilgangspunktet. ISDN-tilkoblinger er digitale fra



ende til ende, og de gir derfor hurtigere tilkoblinger og raskere datahastigheter enn analoge tilkoblinger. Hvis du skal kunne bruke en ISDN-kobling, må både Internett-tjenesteleverandøren og nettverksoperatøren støtte det.

- *Maks. datahastighet* (bare for GSM-data og høyhastighetsdata) – Valgene er *Automatisk* / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200, avhengig av hva du velger under *Tilkoblingstype* og *Dataanropstype*. Dette valget lar deg begrense den maksimale tilkoblingshastigheten når høyhastighetsdata brukes. Det kan koste mer å bruke høyere datahastigheter, avhengig av nettverkstjenesteleverandøren.



Merk: Hastighetene ovenfor representerer de maksimale hastighetene som en tilkobling kan fungere under. Driftshastigheten over den aktive tilkoblingen kan være lavere, avhengig av nettverksforhold.



Tips! Når du skriver, trykker du på  for å åpne tabellen med spesialtegn. Trykk på  for å legge inn et mellomrom.



Tips! Se også 'Nødvendige innstillinger for multimediemeldinger' på side 73, 'Nødvendige innstillinger for e-postmeldinger' på side 75 og 'Sette opp spillmobilen for lesertjenesten' på side 103.

Valg → Avanserte innst.

- *IP-adresse enhet* – IP-adressen for enheten.
- *Primær navnsver* – Dette er IP-adressen til den primære DNS-serveren.

**Ordforklaring:** DNS – Domain Name Service.

Dette er en Internett-tjeneste som oversetter domenenavn, for eksempel **www.nokia.com**, til IP-adresser som **192.100.124.195**.

- *Sekundær navserver:* – Dette er IP-adressen til den sekundære DNS-serveren.



Merk: Hvis du har behov for å legge inn *IP-adresse enhet*, *Primær navserver* eller *Sekundær navserver*, kontakter du Internett-tjenesteleverandøren for å få disse adressene.

Følgende innstillinger vises hvis du har valgt dataanrop og høyhastighetsdata som tilkoblingstype:

- *Bruk tilbakeringing* – Dette valget gjør at en server kan ringe deg deg tilbake når du har ringt. Hvis du vil abonnere på denne tjenesten, kan du ta kontakt med tjenesteleverandøren.
- *Tilbakeringingstype* – Valgene er *Bruk servernr.* / *Bruk annet nr.*. Kontakt tjenesteleverandøren for å få den riktige innstillingen. Den er avhengig av tjenesteleverandørens konfigurasjon.
- *Tilbakeringsnr.* – Tast inn spillmobils datatelefonnummer som tilbakeringingsserveren bruker. Dette nummeret er vanligvis dataanropsnummeret til spillmobilen.
- *Bruk PPP-komp.* – Når dette valget er satt til *Ja*, økes hastigheten på dataoverføringen hvis dette støttes av den eksterne PPP-serveren. Hvis du har problemer med å opprette en tilkobling, kan du forsøke å sette det til

Nei. Kontakt tjenesteleverandøren for å få mer informasjon.

**Ordforklaring:** PPP (Point-to-Point Protocol) –

Dette er en vanlig nettverksprogramvareprotokoll som gjør det mulig å koble en datamaskin med et modem og en telefonlinje direkte til Internett.

- *Bruk pålogg.skrpt* – Valgene er *Ja* / *Nei*.
- *Påloggingsskrpt* – Sett inn påloggingsskrptet.
- *Modeminitialisering* (Modeminitialiseringsstreng) – Denne kontrollerer spillmobilen ved hjelp av AT-commandoer for modem. Skriv om nødvendig inn tegn du har fått av GSM-nettverkstjenesteleverandøren eller Internett-tjenesteleverandøren.'


GPRS

➡ Gå til **Innstillinger** → *Tilkobling* → *GPRS*.

GPRS-innstillingene påvirker alle tilgangspunkter som bruker en pakke-datatilkobling.

GPRS-tilkobling – Hvis du velger *Når tilgjengelig* og du er i et nettverk som støtter pakke-data, registreres spillmobilen til GPRS-nettverket, og sending av tekstmeldinger vil bli utført via GPRS. Det er for eksempel også raskere å starte en aktiv pakke-datatilkobling for å sende og motta e-post. Hvis du velger *Ved behov*, vil spillmobilen bare bruke en pakke-datatilkobling hvis du starter et program eller en handling som trenger det.

Tilgangspunkt – Du trenger tilgangspunktnavnet når du vil bruke spillmobilen som et pakke-datamodem for datamaskinen. Hvis du vil ha mer informasjon om modemtilkoblinger, kan du se side [120](#).

 **Merk:** Hvis det ikke er GPRS-dekning, og du har valgt *Når tilgjengelig*, vil spillmobilen periodisk forsøke å opprette en pakke-datatilkobling.

Dataanrop

↩ Gå til **Innstillinger** → *Tilkobling* → *Dataanrop*.


Innstillingene for dataanrop påvirker alle tilgangspunkter som bruker et dataanrop og høyhastighetsdataanrop.


Tilkoblingstid – Hvis det ikke er noen handlinger, blir dataanropet automatisk oppgitt etter en tidsavbruddsperiode. Valgene er *Brukerdefinert*, hvor du skriver inn en tid, og *Ubegrenset*.

Dato og tid



- Innstillingene for dato og tid lar deg definere datoen og tiden som brukes i spillmobilen. Du kan også endre formatet og skilletegn for dato og tid. Velg *Klokketype* → *Analog* eller *Digital* for å endre klokken som vises i ventemodus. Velg *Autooppdatering* hvis du vil at mobiltelefonnettverket skal oppdatere tids-, dato- og tidssoneinformasjon for spillmobilen (nettverkstjeneste).

 **Merk:** Når innstillingen *Autooppdatering* skal aktiveres, må spillmobilen slås på på nytt.

 **Tips!** Se også Språkinnstillinger på side [38](#).


Sikkerhet



Enhet og SIM

Her finner du forklaringer for de enkelte sikkerhetskodene du kan trenge:


- PIN-kode (4 til 8 sifre)** – PIN-koden (Personal Identification Number – personlig identifikasjonsnummer) beskytter SIM-kortet mot bruk av uvedkommende. PIN-koden leveres vanligvis med SIM-kortet. Etter tre påfølgende mislykkede forsøk på å legge inn PIN-koden, blokkeres PIN-koden. Hvis PIN-koden er blokkert, må du oppheve blokkeringen før du kan bruke SIM-kortet igjen. Se informasjonen om PUK-koden.
- PIN2-kode (4 til 8 sifre)** – PIN2-koden, som leveres med enkelte SIM-kort, er nødvendig for å få tilgang til enkelte funksjoner, for eksempel tellere for samtalekostnader.
- Låskode (5 sifre)** – Låskoden kan brukes til å låse spillmobilen og tastaturet for å unngå bruk av uvedkommende.

 **Merk:** Fabrikkinnstillingen for låskoden er **12345**. Hvis du vil unngå at uvedkommende bruker spillmobilen, bør du endre låskoden. Hold den nye

koden hemmelig, og oppbevar den trygt på et annet sted enn der du har spillmobilen.



- **PUK- og PUK2-kode (8 sifre)** – PUK-koden (Personal Unblocking Key) kreves for å endre en blokkert PIN-kode. PUK2-koden kreves for å endre en blokkert PIN2-kode. Hvis kodene ikke leveres med SIM-kortet, kan du kontakte operatøren for det SIM-kortet som er i spillmobilen, for å få kodene.

Du kan endre følgende koder: Låskode, PIN-kode og PIN2-kode. Disse kodene kan bare inneholde sifre fra **0** til **9**.

 **Merk:** Unngå å bruke tilgangskoder som ligner på nødnumre, for eksempel 112. Dette forhindrer utilsiktet oppringing av nødnummeret.


Kontroll av PIN-kode – Når Kontroll av PIN-kode er aktivert, kontrolleres koden hver gang spillmobilen slås på. Vær oppmerksom på at enkelte SIM-kort ikke tillater at Kontroll av PIN-kode deaktiveres.

PIN-kode / PIN2-kode / Låskode – Åpne denne innstillingen hvis du vil endre koden.


 **Tips!** Hvis du vil låse spillmobilen manuelt, trykker du på . En liste over kommandoer åpnes. Velg *Lås enhet*.

Autom. systemlås – Du kan angi automatisk systemlås, en tidsavbruddsperiode som spillmobilen automatisk låses etter, og den kan bare brukes hvis riktig kode oppgis. Tast inn et tall for dette tidsavbruddet i minutter, eller velg *Ingen* for å slå av den automatiske systemlåsen.

- Når du skal låse opp spillmobilen, taster du inn låskoden.


 **Merk:** Når spillmobilen er låst, kan du ringe til nødnummeret som er programmert på spillmobilen (f.eks. 112 eller et annet offisielt nødnummer).

Lås hvis SIM byttes – Velg *Ja* hvis du vil at spillmobilen skal be om låskoden når et ukjent, nytt SIM-kort blir satt inn i spillmobilen. Spillmobilen har en liste over SIM-kort som gjenkjennes som eierens kort.

 Hvis du vil vise en liste over tillatte numre, går du til *Meny* → *Verktøy* → *Tillatte numre*.

Valg i visningen Tillatte numre: *Åpne, Ring til, Ny kontakt, Rediger, Slett, Legg til i Kontakter, Legg til fra Kont., Hjelp og Avslutt*.

Tillatte numre – Du kan begrense utgående anrop til utvalgte telefonnumre, hvis dette støttes av SIM-kortet. Du trenger PIN2-koden til denne funksjonen. Når denne funksjonen er aktivert, kan du bare ringe de telefonnumrene som finnes i listen over tillatte numre, eller som begynner med de(t) samme sifferet/sifrene som et telefonnummer på listen.

 **Merk:** Når Tillatte numre er slått på, kan det hende at du kan ringe bestemte nødnumre i enkelte nettverk (for eksempel 112 eller et annet offisielt nødnummer).

- Hvis du vil legge til nye numre i listen Tillatte numre, velger du **Valg** → *Ny kontakt* eller *Legg til fra Kont.*


Lukket brukergruppe (nettverkstjeneste) – Du kan angi en gruppe med personer som du kan ringe til, og som kan ringe til deg. Kontakt nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren for å få mer informasjon. Velg: *Standard* for å aktivere standardgruppen som du har avtalt med nettverksoperatøren, *På* hvis du vil bruke en annen gruppe (du må kjenne gruppeindeksnummeret) eller *Av*.



Merk: Hvis samtaler er begrenset til Lukket brukergruppe, kan det hende at du kan ringe bestemte nødnumre i enkelte nettverk (for eksempel 112 eller et annet offisielt nødnummer).

Bekreft SIM-tjen. – Denne brukes til å angi at spillmobilen skal vise bekreftelsesmeldinger når du bruker en SIM-korttjeneste.

Sertifikatadm.

I hovedvisning for sertifikatadministrering, kan du se en liste over sikkerhetssertifikatene som er lagret på spillmobilen. Trykk på  for å se en liste over brukersertifikater, hvis tilgjengelige.



Ordforklaring: Sikkerhetssertifikater brukes av noen lesertjenester, for eksempel banktjenester, for å kontrollere signaturer, serversertifikater eller andre sikkerhetssertifikater.



Ordforklaring: Brukersertifikater utstedes til bruker av en sertifiseringsmyndighet.

Valg i hovedvisningen for sertifikatadministrering: *Sertifikatdetaljer*, *Slett*, *Klareringsinnst.*, *Merk/fjern merking*, *Hjelp* og *Avslutt*.

Digitale sertifikater bør brukes hvis du:

- vil koble deg til en elektronisk bank eller et annet område eller en ekstern server for handlinger som innebærer overføring av konfidensiell informasjon, eller hvis du
- vil redusere risikoen for virus eller annen skadelig programvare og være sikker på ektheten til programvare når du laster ned og installerer programvare.



Ordforklaring: Digitale sertifikater brukes til å bekrefte opprinnelsen til leversider og installert programvare. De kan imidlertid bare klareres hvis du vet at opprinnelsen til sertifikatet er godkjent.



Viktig: Det at et sertifikat finnes, er ingen beskyttelse i seg selv. Sertifikatadministratoren må inneholde riktige, autentiske eller klarerte sertifikater for at økt sikkerhet skal være tilgjengelig.

Vise sertifikatdetaljer – kontrollere ekthet

Du kan bare være sikker på at identiteten til en gateway for en leser eller en server er riktig når signaturen og gyldighetsperioden for et sertifikat for en leser- eller server-gateway er kontrollert.

Du vil bli varslet på displayet til spillmobilen:

- hvis identiteten til serveren eller gatewayen for leseren ikke er riktig

- hvis du ikke har det riktige sikkerhetssertifikatet i spillmobilen

Hvis du vil kontrollere sertifikatdetaljer, blar du til et sertifikat og velger **Valg** → *Sertifikatdetaljer*. Når du åpner sertifikatdetaljer, kontrollerer Sertifikatbehandling gyldigheten til sertifikatet, og én av følgende merknader kan vises:

- *Sertifikat ikke klarert* – Du har ikke angitt noe program for å bruke sertifikatet. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se neste del 'Endre klareringsinnstillingene for et sikkerhetssertifikat'.
- *Utløpt sertifikat* – Gyldighetsperioden er utgått for det valgte sertifikatet.
- *Sertifikat ikke gyldig ennå* – Gyldighetsperioden har ikke startet ennå for det valgte sertifikatet.
- *Sertifikat ødelagt* – Sertifikatet kan ikke brukes. Kontakt sertifikatutstederen.

➡ **Viktig:** Sertifikater har begrenset gyldighetstid. Hvis *Utløpt sertifikat* eller *Sertifikat ikke gyldig ennå* vises selv om sertifikatet skal være gyldig, kan du kontrollere om gjeldende dato og klokkeslett i spillmobilen er riktig.

Endre klareringsinnstillingene for et sikkerhetssertifikat

- Bla til et sikkerhetssertifikat, og velg **Valg** → *Klareringsinnst.* Avhengig av sertifikatet vises en liste over programmer som kan bruke det valgte sertifikatet. Eksempel:
Tjenester / Ja – Sertifikatet kan bekrefte områder.

Programbehandling / Ja – Sertifikatet kan bekrefte opprinnelsen til ny programvare.

Internett / Ja – Sertifikatet kan bekrefte e-post- og bildeservere.

➡ **Viktig:** Før du endrer disse innstillingene, må du forsikre deg om at du stoler på eieren av sertifikatet, og at sertifikatet tilhører eieren som er oppført.

Anropssperring (nettverkstjeneste)



Anropssperring lar deg begrense utgående og innkommende anrop for spillmobilen. Du trenger sperrepassordet til denne funksjonen. Det kan du få fra tjenesteleverandøren.

- 1 Bla til ett av sperringsvalgene.
 - 2 Velg **Valg** → *Aktiver* for å be nettverket om å slå på anropsbegrensninger, *Deaktiver* for å slå av den valgte anropsbegrensningen, eller *Sjekk status* for å kontrollere om anropene er sperret eller ikke.
- Velg **Valg** → *Deaktiv. sperringer* for å deaktivere alle aktive anropssperringer.
 - Velg **Valg** → *Endre sp.passord* for å endre sperrepassordet.

➡ **Merk:** Når samtaler er sperret, kan det hende at du kan ringe bestemte nødnumre i enkelte nettverk (for eksempel 112 eller et annet offisielt nødnummer).

➡ **Merk:** Anropssperring påvirker alle anrop, inkludert dataanrop.



Merk: Du kan ikke ha sperring av innkommende anrop og viderekobling eller tillatte numre aktivert samtidig. Se "[Innstillinger for viderekobling](#)" på side 21 eller 'Tillatte numre' på side 47.

Nettverk



Valg av nettverk

- Velg *Automatisk* for å angi at spillmobilen automatisk skal søke etter og velge et av mobiltelefonnettverkene som er tilgjengelig i ditt område.
- Velg *Manuelt* hvis du vil velge ønsket nettverk manuelt fra en liste over nettverk. Hvis tilkoblingen til det manuelt valgte nettverket brytes, avgir spillmobilen en lydalarm og ber deg om å velge et nettverk på nytt. Det valgte nettverket må ha en samtrafikkavtale med hjemmenettverket, det vil si, operatøren for det SIM-kortet som er i spillmobilen.



Ordforklaring: Samtrafikkavtale – En avtale mellom to eller flere nettverkstjenesteleverandører som gjør det mulig for brukere hos én tjenesteleverandør å bruke tjenestene til andre tjenesteleverandører.

Vis celleinfo



- Velg *På* for å angi at spillmobilen skal vise når den brukes i et mobiltelefonnettverk som er basert på MCN-teknologi (Micro Cellular Network –

mikromobiltelefonnett) og til å aktivere celleinformottak.

Ekstraustyrinnstillinger



Indikatorer som vises i ventemodus:


-  – en hodetelefon er koblet til.
-  – et slyngesett er koblet til.

Bla til en tilbehørsmappe, og åpne innstillingene:

- Velg *Standardprofil* for å velge profilen du vil skal aktiveres hver gang du kobler et bestemt tilbehør til telefonen. Se "[Profiler](#)" på side 90.
- Velg *Automatisk svar* for å angi at spillmobilen automatisk skal svare på et innkommende anrop etter fem sekunder. Hvis Anrop varsles med er satt til *Ett pip* eller *Lydløs*, kan ikke automatisk svar være i bruk.



6. Kontakter

➡ Hvis du vil åpne Kontakter, trykker du på  i ventemodus, eller du går til **Meny**→ **Kontakter**.

I Kontakter kan du lagre og behandle kontakthinformatjon, for eksempel navn, telefonnumre og adresser.


Kontakter bruker delt minne. Se 'Delt minne' på side 16.

Du kan også legge til en personlig ringetone, et talesignal eller et miniatyrbilde på et kontaktkort. Du kan opprette kontaktgrupper, som lar deg sende tekstmeldinger eller e-post til mange mottakere samtidig.



Valg i Kontakter-katalogen:

Åpne, Ring til, Opprett melding, Ny kontakt, Rediger, Slett, Dupliser, Legg til gruppe, Tilhører grupper, Merk/fjern merking, Send, Kontaktinfo, Hjelp og Avslutt.

 **Ordforklaring:** Talesignaler kan være et hvilket som helst uttalt ord, for eksempel fornavnet til en person. Med talesignaler kan du utføre telefonanrop ved ganske enkelt å si ordet høyt.

Opprette kontaktkort


- 1 Åpne Kontakter, og velg **Valg**→ *Ny kontakt*. Et tomt kontaktkort åpnes.
- 2 Fyll ut feltene du ønsker, og trykk på **Utført**. Kontaktkortet lagres i enhetsminnet og lukkes. Etterpå kan du se det i katalogen Kontakter.

Kopiere kontakter mellom SIM-kortet og spillmobilens minne

- Hvis du vil kopiere navn og numre fra et SIM-kort til spillmobilen, går du til **Meny**→ **Verktøy**→ **SIM-katalog**. Velg navnet/navnene du vil kopiere, og velg **Valg**→ *Kopier til Kontakter*.
- Hvis du vil kopiere et telefon-, faks- eller personsøker nummer fra Kontakter til SIM-kortet, går du til Kontakter, åpner et kontaktkort, blar til nummeret og velger **Valg**→ *Kopier til SIM-kat*.

Redigere kontaktkort

Valg ved redigering av kontaktkort: *Legg til miniatyr* / *Fjern miniatyr*, *Legg til detalj*, *Slett detalj*, *Rediger feltnavn*, *Hjelp* og *Avslutt*.




- 1 Bla til kontaktkortet du vil redigere i Kontakter-katalogen, og trykk på  for å åpne det.
- 2 Hvis du vil endre informasjonen på kortet, velger du **Valg** → *Rediger*.
- 3 Hvis du vil lagre endringene og gå tilbake til kontaktkortvisningen, trykker du på **Utført**.

Slette kontaktkort

- I Kontakter-katalogen blar du til kontaktkortet du vil slette og velger **Valg** → *Slett*.

Slik sletter du mange kontaktkort

- 1 Merk kortene som skal slettes. Bla til en kontakt du vil slette, og velg **Valg** → *Merk*. Et merke vises ved siden av kontaktkortet.
- 2 Når du har merket alle kontaktene du vil slette, velger du **Valg** → *Slett*.

 **Tips!** Du kan også merke mange elementer hvis du trykker på og holder nede  samtidig som du trykker på . Se også side 13.

Legge til og fjerne kontaktkortfelter

- 1 Åpne et kontaktkort, og velg **Valg** → *Rediger*.
- 2 Hvis du vil legge til et ekstra felt, velger du **Valg** → *Legg til detalj*. Hvis du vil slette et felt du ikke trenger, velger du **Valg** → *Slett detalj*. Hvis du vil endre et feltnavn på et kontaktkort, velger du **Valg** → *Rediger feltnavn*.

Sette inn et bilde på et kontaktkort



Du kan legge til to typer bilder på et kontaktkort. Se 'Bilder og skjermbilde' på side 57 for å få mer informasjon om hvordan du lagrer bilder.

- Hvis du vil legge til et miniatyrbilde på et kontaktkort, åpner du et kontaktkort og velger **Valg** → *Rediger* før du velger **Valg** → *Legg til miniatyr*. Miniatyrbildet vises også når kontakten ringer til deg.



Merk: Når du har lagt til et miniatyrbilde

på et kontaktkort, kan du velge *Legg til miniatyr* for å erstatte bildet med et annet miniatyrbilde eller *Fjern miniatyr* for å fjerne miniatyrbildet fra kontaktkortet.




- Hvis du vil legge til et bilde på et kontaktkort, åpner du et kontaktkort og trykker på  for å åpne bildevisningen (). Hvis du vil legge ved et bilde, velger du **Valg** → *Legg til bilde*.




Vise et kontaktkort

Valg når du viser et kontaktkort, når et telefonnummer er valgt: *Ring til, Opprett melding, Rediger, Slett, Standarder, Legg til*

talesignal / Talesignaler, Angi hurtigvalg / Fjern hurtigvalg, Ringtone, Kopier til SIM-kat., Send, Hjelp og Avslutt



Kontaktinformasjonsvisningen () viser all informasjon som er satt inn på kontaktkortet. Trykk på  for å åpne bildevisningen ()

 **Merk:** Bare felter som har informasjon, vises i kontaktinformasjonsvisningen. Velg **Valg** → *Rediger* hvis du vil se alle feltene og legge til mer data til kontakten.

Tilordne standardnumre og -adresser

Hvis en kontakt har flere telefonnumre eller e-postadresser, kan du gjøre ringing og sending av meldinger raskere ved å angi at bestemte numre og adresser skal brukes som standard.

- Åpne et kontaktkort, og velg **Valg** → *Standarder*. Et hurtigvindu åpnes med en liste over de forskjellige valgene.


 **Eksempel:** Bla til *Telefonnummer*, og trykk på **Angi**. En liste over telefonnumre på det valgte kontaktkortet vises. Bla til det nummeret du vil angi som standard, og trykk på . Når du går tilbake til kontaktkortvisningen, er standardnummeret understreket.


Taleoppringing

Du kan ringe ved å si et talesignal som er lagt til et kontaktkort. Alle talte ord kan være et talesignal. Før du


braker taleoppringing, må du være oppmerksom på følgende:


- Talesignaler er ikke språkavhengige. De er avhengige av talerens stemme.
- Talesignaler er sensitive for bakgrunnsstøy. Spill dem derfor inn, og foreta oppringninger i stille omgivelser.
- Veldig korte navn godtas ikke. Bruk lange navn og unngå lignende navn på forskjellige numre.


 **Merk:** Du må uttale navnet nøyaktig slik du sa det da du spilte det inn. Det kan være vanskelig for eksempel i støyende omgivelser eller i et nødstilfelle. Derfor bør du ikke stole kun på taleoppringing i alle situasjoner.

 **Eksempel:** Du kan bruke navnet på en person som talesignal, for eksempel "Franks mobil".

Legge et talesignal til et telefonnummer

 **Merk:** Du kan bare tilordne talesignaler til telefonnumre som er lagret i spillmobils minne. Se 'Kopiere kontakter mellom SIM-kortet og spillmobils minne' på side 51.


 **Merk:** Du kan bare ha ett talesignal per kontaktkort.


- 1 Bla til kontakten du vil tilordne et talesignal i Kontakter-katalogen, og trykk på  for å åpne kontaktkortet.
- 2 Bla til nummeret som du vil tilordne et talesignal, og velg **Valg** → *Legg til talesignal*.
- 3 Meldingen *Trykk Start, og snakk etter tonen* vises.


Når du spiller inn, bør du holde spillmobilen et lite stykke fra munnen. Etter starttonen leser du tydelig inn ordet/ordene du vil spille inn som talesignal.

- Trykk på **Start** for å spille inn et talesignal. Du hører en starttone, og meldingen *Snakk nå* vises.


4 Når du er ferdig, vil spillmobilen spille av talesignalet, og meldingen *Spiller av talesignal* vises. Hvis du ikke vil lagre innspillingen, trykker du på **Avslutt**.


5 Når talesignalet er lagret, vises meldingen *Talesignal lagret*, og du hører et lydsignal. Symbolet  vises ved siden av nummeret på kontaktkortet.


 **Merk:** Spillmobilen kan ha opptil 25 telefonnumre med tilordnede talesignaler. Hvis minnet blir fullt, sletter du noen av talesignalene.

 **Tips!** Hvis du vil vise en liste over talesignaler du har angitt, velger du **Valg** → *Kontaktinfo* → *Talesignaler* i Kontakter-katalogen.


Ringe opp ved å uttale et talesignal

 **Merk:** Du må uttale talesignalet nøyaktig slik du sa det da du spilte det inn.


- 1 Trykk på og hold nede  i ventemodus. Spillmobilen spiller av en kort tone, og meldingen *Snakk nå* vises.
- 2 Når du ringer ved hjelp av et talesignal, brukes høyttaleren. Hold spillmobilen et lite stykke fra munnen og ansiktet, og si talesignalet tydelig.
- 3 Spillmobilen spiller av det originale talesignalet, viser navnet og nummeret og ringer etter 1,5 sekunder nummeret til det gjenkjente talesignalet.

 **ADVARSEL!** Ikke hold spillmobilen nær øret når høyttaleren er i bruk, fordi volumet kan være svært høyt.

- Hvis spillmobilen spiller av feil talesignal, eller hvis du vil forsøke taleoppringing på nytt, trykker du på **Igjen**.

 **Merk:** Når et program som bruker et dataanrop eller en GPRS-tilkobling, sender eller mottar data, kan du ikke ringe opp ved hjelp av talesignal. Hvis du vil ringe ved hjelp av et talesignal, må du avslutte alle aktive datatilkoblinger.

Slette, endre eller spille av et talesignal på nytt

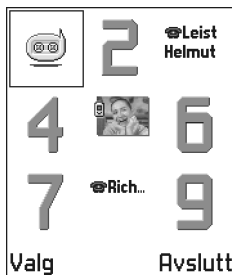
Hvis du vil slette, endre eller spille av et talesignal på nytt, åpner du et kontaktkort, blar til nummeret som har et talesignal (angitt med ) og velger **Valg** → *Talesignaler* → og deretter enten

- *Spill av* - for å lytte til talesignalet igjen, eller
- *Slett* - for å slette talesignalet, eller
- *Endre* - for å spille inn et nytt talesignal. Trykk på **Start** for å spille inn.

Tilordne hurtigvalgstaster

Hurtigvalg er en rask metode for å ringe numre du ofte bruker. Du kan tilordne hurtigvalgstaster til åtte telefonnumre. Nummer 1 er forbeholdt talepostkassen.


- 1 Åpne kontaktkortet som du vil tilordne en hurtigvalgstast, og velg **Valg** → *Angi hurtigvalg*. Hurtigvalgsrutenettet åpnes og viser deg de ledige numrene.
- 2 Bla til et nummer, og trykk på **Angi**. Når du går tilbake til kontaktinformasjonsvisningen, kan du se hurtigvalgssikonet ved siden av nummeret.




- Hvis du vil ringe opp kontakten ved hjelp av hurtigvalg, setter du funksjonen **Meny** → **Verktøy** → **Innstillinger** → **Anropsinnstillinger** → *Hurtigvalg* til *På*. Deretter går du til ventemodus og trykker på og holder hurtigvalgstasten nede til anropet starter.

Legge til en ringetone for et kontaktkort eller en kontaktgruppe

Du kan angi en ringetone for hvert kontaktkort og hver kontaktgruppe. Når kontakten eller gruppemedlemmet ringer til deg, vil spillmobilen spille av den valgte ringetonen (hvis oppringerens telefonnummer sendes med anropet og spillmobilen din gjenkjenner det).


- 1 Trykk på  for å åpne et kontaktkort, eller gå til Grupper-listen, og velg en kontaktgruppe.
- 2 Velg **Valg** → *Ringtone*. En liste over ringetoner åpnes.


- 3 Bruk styretasten til å velge ringetonen du vil bruke for kontakten eller gruppen, og trykk på **Velg**.
 - Hvis du vil fjerne ringetonen, velger du *Standardtone* fra listen over ringetoner.

 **Merk:** Når det gjelder en enkelt kontakt, vil spillmobilen alltid bruke den ringetonen som sist ble tilordnet. Så hvis du først endrer en grupperingetone og deretter ringetonen for en enkelt kontakt som tilhører den gruppen, vil ringetonen for den kontakten brukes neste gang kontakten ringer til deg.

Sende kontaktinformasjon

- 1 I Kontakter-katalogen blar du til det kortet som du vil sende.
- 2 Velg **Valg** → *Send*, og velg deretter metoden. Valgene er: *Via SMS*, *Via e-post* (bare tilgjengelig hvis de riktige e-postinnstillingene er angitt) eller *Via Bluetooth*. Kontaktkortet du vil sende, er nå blitt et såkalt visittkort. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se '*Meldinger*' og '*Send data via Bluetooth*' på side 117.
- Du kan legge til mottatte visittkort i Kontakter-katalogen. Se '*Motta smartmeldinger*' på side 78 hvis du vil ha mer informasjon.

 **Merk:** Kontaktinformasjon kan bare sendes til eller mottas fra kompatible enheter.

 **Ordforklaring:** Når du sender eller mottar kontaktinformasjon, brukes uttrykket visittkort. Et visittkort er et kontaktkort i et format som egner seg til å bli sendt i en SMS-melding, vanligvis i vCard-format.

Behandle kontaktgrupper

Du kan opprette kontaktgrupper som, for eksempel, kan brukes som distribusjonslister ved sending av tekstmeldinger og e-post. Se også side 55 om hvordan du legger til en ringetone for en gruppe.

Valg i listevisningen Grupper:


Åpne, Nygruppe, Slett, Endre navn, Ringtone, Kontaktinfo, Hjelp og Avslutt.

Opprette kontaktgrupper


- 1 I Kontakter-katalogen trykker du på  for å åpne Grupper-listen.
- 2 Velg **Valg** → *Nygruppe*.
- 3 Skriv inn et navn for gruppen, eller bruk standardnavnet *Gruppe*, og trykk på **OK**.




Legge til medlemmer i en gruppe

- 1 I Kontakter-katalogen blar du til kontakten du vil legge til i en gruppe og velger **Valg** → *Legg til gruppe*: En liste over tilgjengelige grupper åpnes.
- 2 Bla til gruppen der du vil legge til kontakten, og trykk på .

Legge til flere medlemmer om gangen

- 1 I Grupper-listen åpner du en gruppe og velger **Valg** → *Legg til medlemmer*.
- 2 Bla til en kontakt, og trykk på  for å merke den. Gjenta denne handlingen for alle kontaktene du vil legge til, og trykk på **OK** for å legge dem til i den valgte gruppen.

Fjerne medlemmer fra en gruppe

- 1 Gå til Grupper-listen, bla til den gruppen du vil endre, og trykk på .
- 2 Bla til kontakten du vil fjerne, og velg **Valg** → *Fjern fra gruppe*.
- 3 Trykk på **Ja** for å fjerne kontakten fra gruppen.

Dataimport

Du kan flytte kalender-, kontakt- og gjøremålsdata fra mange ulike Nokia-telefoner til din spillmobil ved hjelp av spillmobilens dataimportprogram i PC Suite for Nokia N-Gage. Du finner instruksjoner om hvordan du bruker dette programmet i den elektronske hjelpen for PC Suite.

7. Bilder og skjermbilde

Bilder



Merk: Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke denne funksjonen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.

↩ Gå til **Meny** → **Media** → **Bilder**.

Lagre bilder

Med Bilder kan du vise, organisere, slette og sende fotografier og bilder som er lagret på spillmobilen. I Bilder kan du organisere bilder du har mottatt i innboksen i en multimedia- eller bildemelding, som et e-postvedlegg, via en Bluetooth-tilkobling, eller lagret fra Skjermbildeprogrammet. Når du har mottatt bildet i innboksen, må du lagre det i Bilder.

I hovedvisningen for Bilder kan du se en liste over fotografier og mapper. I listen kan du se følgende:

- datoen og tidspunktet bildet ble lagret,
- et miniatyrbilde, en forhåndsvisning av bildet,
- antall elementer i en mappe og
- en kategori som viser om det finnes bilder eller mapper i spillmobilens minne eller eventuelt minnekortet.




Valg i Bilder: *Åpne, Send, Bildeopplasting, Slett, Flytt til mappe, Ny mappe, Merk/fjern merking, Endre navn, Vis detaljer, Legg til i Favoritter, Oppd. miniatyrbilder, Hjelp og Avslutt.*

Vise bilder





Merk: Når du åpner **Bilder**, er startkategorien angitt til spillmobilens minne.

- 1 Trykk på eller for å bytte fra en minnekategori til en annen.
- 2 Trykk på og for å bla gjennom bildene.

- 3 Trykk på  for å åpne et bilde. Når bildet er åpnet, kan du se navnet på bildet og antall bilder i mappen, øverst i displayet.

Valg når du viser et bilde: *Send, Roter, Zoom inn, Zoom ut, Full skjerm, Slett, Endre navn, Vis detaljer, Legg til i Favoritter, Hjelp og Avslutt.*

Når du viser et bilde, trykker du på  eller  for å gå til neste eller forrige bilde i den gjeldende mappen.

Du kan vise animerte GIF-filer på samme måte som andre bilder. Animasjoner spilles bare én gang. Når en animasjon er ferdig, ser du et fast bilde. Hvis du vil vise animasjonen en gang til, må du lukke den og deretter åpne den på nytt.

Zoome

- 1 Velg **Valg** → *Zoom inn* eller *Zoom ut*. Du kan se zoomeforholdet øverst i displayet. Se også avsnittet 'Tastatursnarveier' senere i dette kapitlet.
- 2 Trykk på **Tilbake** for å gå tilbake til den opprinnelige visningen.




Merk: Zoomeforholdet lagres ikke permanent.



Merk: Du kan ikke zoome inn på GIF-animasjoner mens de spilles av.

Full skjerm

Når du velger **Valg** → *Full skjerm*, fjernes rutene rundt bildet slik at du kan se mer av bildet. Trykk på  for å gå tilbake til den opprinnelige visningen.










Flytte fokus

Når du zoomer eller viser et bilde i fullskjermmodus, kan du bruke styretasten til å flytte fokuset til venstre, høyre, opp eller ned, slik at du kan se nærmere på en del av bildet, for eksempel øvre høyre hjørne.

Rotere

Velg **Valg** → *Roter* → *Venstre* for å rotere et bilde 90 grader mot klokken, eller *Høyre* for å rotere bildet med klokken. Rotasjonsstatusen lagres ikke permanent.

Tastatursnarveier


- Roter:  - mot klokken,  - med klokken
- Bla:  - opp,  - ned,  - venstre,  - høyre.
-  - zoome inn,  - zoome ut. Trykk på og hold nede denne for å gå tilbake til normalvisningen.
-  - bytte mellom full skjerm og normalvisning.

Visningen Bildedetaljer

- Hvis du vil vise den detaljerte informasjonen om et bilde, blar du til bildet og velger **Valg** → *Vis detaljer*. En liste over følgende bildeinformasjon vises:
Format – JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Støttes ikke eller Ukjent

Dato og Tid – når bildet ble opprettet eller lagret,
n x n – bildestørrelsen i piksler,
Str. – i byte eller kilobyte (kB),
Farge – *Ekte farger*, 65 536 farger, 4096 farger, 256 farger,
 16 farger, *Gråskala* eller *Svart-hvitt*


Ordne bilder og mapper

- Hvis du vil fjerne et bilde eller en mappe, blar du til elementet og velger **Valg** → *Slett*.
- Hvis du vil endre navn på et bilde eller en mappe, blar du til elementet du vil endre navnet på og velger **Valg** → *Endre navn*. Skriv inn det nye navnet, og trykk på .

Se '[Handlinger felles for alle programmer](#)' på side 13 hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du oppretter mapper og merker og flytter elementer til mapper.





Sende bilder

Du kan sende bilder via ulike meldingstjenester til kompatible enheter.

- 1 Bla til bildet du vil sende, og velg **Valg** → *Send*.
- 2 Velg deretter metoden. Valgene er følgende: *Via multimedia*, *Via e-post* og *Via Bluetooth*.
 - Hvis du velger å sende bildet i en e-post- eller multimediemelding, åpnes en redigerer. Trykk på  for å velge mottakeren(e) fra Kontakter-katalogen, eller tast inn telefonnummeret eller e-postadressen til mottakeren i *Til*-feltet. Legg til tekst eller lyd, og


velg **Valg** → *Send*. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se '[Opprette og sende nye meldinger](#)' på side 71.

- Hvis du vil sende bildet via Bluetooth, kan du se '[Send data via Bluetooth](#)' på side 117 for å få mer informasjon.

Tips! Du kan sende flere bilder samtidig via Bluetooth. Hvis du vil sende flere bilder samtidig, må du merke dem først. Hvis du vil merke flere bilder samtidig, bruker du kommandoene **Valg** → *Merk/fjern merking* eller trykker på og holder nede  samtidig som du trykker på  eller . Etter hvert som utvalget flyttes, settes det et merke ved siden av bildene. Du avslutter valget ved å stoppe styretasten og deretter slippe opp .



Mappe for grafikkmeldinger

I mappen for grafikkmeldinger kan du finne grafikk som er sendt til deg i grafikkmeldinger.

 Valg i mappen for grafikkmeldinger: *Åpne*, *Send*, *Slett*, *Merk/fjern merking*, *Endre navn*, *Vis detaljer*, *Hjelp* og *Avslutt*.

Hvis du vil lagre grafikk du har mottatt i en grafikkmelding, går du til **Meldinger** → *Innboks*, åpner meldingen og velger **Valg** → *Lagre*.

Vise grafikk

- 1 Bla til grafikken du vil vise, og trykk på . Grafikken åpnes. Trykk på  for å vise neste grafikk i mappen.

- 2 Trykk på **Tilbake** for å gå tilbake til hovedvisningen for grafikk.

Skjermbilde

↩ Gå til **Meny**→ **Media**→ **Skjermbilde**.



Skjermbilde-programmet lar deg hente bilder fra spillmobilskjermen. Du kan deretter sende dem til dine venner i en multimedie melding. Du kan kjøre Skjermbilde i bakgrunnen slik at det ikke vises på skjermen og slik at det bare aktiveres når du trykker på en

tastekombinasjon som du tilordner under Innstillinger (standard er +). Se 'Kjøre i bakgrunnen' på side 60 og 'Endre innstillingene' på side 60.



Valg i Skjermbilde: *Hold program aktivt, Innstillinger, Hjelp og Avslutt.*

Du kan velge ett av tre formater; *Lav JPG, Høy JPG* eller *MBM*.

- 1 Velg **Meny**→ **Media**→ **Skjermbilde**.
- 2 Velg **Valg**→ *Hold program aktivt*. Meldingen Trykk på *Red. + styretast* for å ta et skjermbilde vises, og programmet forsvinner fra skjermen.

- 3 Trykk på + for å ta et skjermbilde.

Merk: Hvis du har lite minne, kan det hende at spillmobilen lukker noen programmer. Spillmobilen lagrer data som ikke er lagret, før programmet lukkes. Se 'Veksle mellom programmer' på side 12.

Kjøre i bakgrunnen

Når du velger **Valg**→ *Hold program aktivt*, forsvinner programmet fra skjermen. Skjermbildet er fremdeles aktivt, har ingen innvirkning på andre programmer du vil kjøre og lar deg når som helst hente skjerminnholdet (for eksempel når du spiller et spill) ved å trykke på en tastekombinasjon som du tilordner under Innstillinger. Se 'Endre innstillingene' på side 60.


Endre innstillingene

Velg *Innstillinger* for å åpne en liste over skjermbildeinnstillinger som du kan angi.

- *Ta skjermbilde med* - Velg en tastekombinasjon til å aktivere Skjermbilde.
- *Mappenavn* - Skriv et beskrivende navn for bildemappen der skjermbildene er lagret.
- *Navn på skjermbilde* - Gi bildet et beskrivende navn.
- *Kvalitet skjermbilde* - Velg ett av tre formater:
 - *Lav JPG*
 - *Høy JPG*
 - *MBM*.

- *Bruk standardnavn* – Velg *Ja* hvis du vil lagre bildet med navnet du anga under *Navn på skjermbilde*. Velg *Nei* for å angi et eget navn for hvert bilde (navnet du anga under *Navn på skjermbilde* vises som standard).

Valg: *Ta skjermbilde med, Mappenavn, Navn på skjermbilde, Kvalitet skjermbilde og Bruk standardnavn.*

 **Merk:** Du kan lagre flere bilder med samme bildenavn (for eksempel "Skjermbilde"). Bildene lagres som Skjermbilde, Skjermbilde(01), Skjermbilde(02), osv.



8. RealOne Player™



Merk: Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke denne funksjonen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.

↔ Gå til **Meny**→ **Media**→**RealOne Player**.

Med RealOne Player™ kan du spille av mediefiler som er lagret i spillmobilens minne eller på et minnekort, eller spille av musikk- og videofiler og direkte dataflytinnhold fra Internett.



Ordforklaring: Mediefiler omfatter klipp med video, musikk eller lyd som du kan spille av på en avspillingsenhet som RealOne Player. Filer med filtypene .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra og .rv. støttes av RealOne Player.

RealOne Player støtter ikke nødvendigvis alle variasjoner av alle filformater som støttes. RealOne Player vil for eksempel forsøke å åpne alle .mp4-filer. Det kan imidlertid hende at enkelte .mp4-filer har innhold som ikke er kompatibelt med 3GPP-standardene, og derfor ikke støttes av Nokia N-Gage-spillmobilen. Hvis dette er tilfelle, kan operasjonen mislykkes og føre til delvis avspilling eller en feilmelding.

RealOne Player bruker delt minne. Se 'Delt minne' på side 16.

Valg: Valgmenyen viser

følgende tilgjengelighetsvalg:

- Når listen ikke har noen filer, koblinger eller mapper: *Åpne, Ny mappe, Innstillinger, Om produktet, Hjelp og Avslutt.*
- Når det valgte elementet er en lokal fil: *Spill av, Åpne, Endre navn* (hvis ingen elementer er merket), *Slett, Ny mappe, Flytt til mappe, Merk/fjern merking, Send, Legg til i Favoritter, Innstillinger, Om produktet, Hjelp og Avslutt.*
- Når det valgte elementet er en nettverkskobling: *Spill av* (hvis ingen elementer er merket), *Åpne, Endre navn, Rediger kobling, Slett, Ny mappe, Flytt til mappe, Merk/fjern merking, Send, Legg til i Favoritter, Innstillinger, Om produktet, Hjelp og Avslutt.*
- Når en mappe er uthevet: *Åpne mappe* (hvis ingen elementer er merket), *Åpne, Endre navn* (hvis ingen elementer er merket), *Slett, Ny mappe, Merk/fjern merking, Innstillinger, Om produktet, Hjelp og Avslutt.*
- Når mange elementer er valgt: *Åpne, Slett, Ny mappe, Flytt til mappe, Merk/fjern merking, Send, Legg til i Favoritter, Innstillinger, Om produktet, Hjelp og Avslutt.*

Media Guide

Fra RealOne Player kan du åpne en leverside som inneholder en Media Guide med koblinger til områder og filer med direkteavspilt multimedia. Se 'Direkteavspilling fra Internett' på side 63.


Spille av mediefiler

Du kan spille av alle musikk- eller videofiler fra listen når du starter RealOne Player, eller direkte fra Internett.


- Hvis du vil spille av en mediefil som er lagret i spillmobilens minne eller på minnekortet, åpner du RealOne Player, blir til filen og velger **Valg** → **Spill av**.
- Slik spiller du av en mediefil direkte fra Internett:


1 Velg **Valg** → **Åpne** → **URL-adresse**.

2 Angi URL-adressen for området du vil spille av innhold fra.

-  **Ordforklaring:** Direkteavspilling spiller av lyd eller video i sanntid ved nedlasting fra Internett, i motsetning til å lagre innholdet i en lokal fil først.



 **Merk:** Du kan ikke koble til et område med mindre du har konfigurert et tilgangspunkt. Se innstillingen *Standard tilg.punkt* på side 65. Mange tjenesteleverandører krever at du bruker et Internett-tilgangspunkt (IAP) som standard tilgangspunkt. Med andre tjenesteleverandører kan du bruke et WAP-tilgangspunkt. Ta kontakt med tjenesteleverandøren din for å få råd og informasjon om tilgjengelighet.

 **Merk:** I RealOne Player kan du bare åpne en rtsp:// URL-adresse. Du kan ikke åpne en http:// URL-adresse, men RealOne Player vil gjenkjenne en http-kobling til en .ram-fil siden dette er en tekstfil som inneholder en rtsp-kobling.

Direkteavspilling fra Internett

- Hvis du vil spille av innhold direkte fra Internett (nettverkstjeneste), må du først konfigurere et standard tilgangspunkt. Se merknad på side 63. Deretter gjør du følgende:
 - 1 Åpne RealOne Player og velg **Valg** → **Åpne** → **Veiledning**. Åpne Media Guide for å finne en kobling til et område som har direkteavspilling.
 - 2 Velg koblingen. Du blir bedt om å koble fra WAP-tilgangspunktet.
- Hvis du har konfigurert et Internett-tilgangspunkt (IAP) som standard tilgangspunkt i RealOne Player (etter avtale med tjenesteleverandøren), **godtar du** forespørselen.

- Hvis du har konfigurert et WAP-tilgangspunkt som standard tilgangspunkt i RealOne Player (etter avtale med tjenesteleverandøren), **avslår du** forespørselen.

Økten for direkteavspilling kan nå begynne.

Før mediefilen eller dataflyten begynner å spille av, kobles spillmobilen til området, og filen lastes ned.



Volumkontroll

- Du hever volumet ved å trykke på , og senker volumet ved å trykke på .
- Du slår av lyden midlertidig ved å trykke på og holde nede til -indikatoren vises.
- Du slår på lyden ved å trykke på og holde den nede til du ser -indikatoren.

Sende mediefiler

Du kan sende mediefiler ved hjelp av valget **Send** fra videoklipplisten.

- 1 Bla til filen du vil sende, og velg **Valg** → **Send**.
- 2 Velg én av tre måter å sende filen på: *Via Bluetooth*, *Via multimedia* eller *Via e-post*.

Endre innstillingene

Tips! Når du velger en innstilling, åpnes en kategorivisning. Trykk på eller for å bevege deg mellom de forskjellige innstillingskategoriene. Følgende ikoner viser hvilken innstilling du er i:

- for *Video*
- for *Avspilling*
- for *Nettverk* og
- for *Proxy*.

Hvis du vil endre *Video* innstillingene, velger du **Valg** → *Innstillinger* → *Video* for å åpne følgende liste over innstillinger:

- *Videokvalitet* - Velg *Skarpe bilder* for bedre bildekvalitet, men lavere bildefrekvens, eller *Høy bildefrekv.* for høyere bildefrekvens, men dårligere bildekvalitet.
- *Automatisk skalering* - Velg *På* for automatisk endring av størrelsen på videobildet.

Hvis du vil endre innstillingene for *Avspilling*, velger du **Valg**→ *Innstillinger*→ *Avspilling* for å åpne følgende innstilling:

- *Gjenta* - Velg *På* for at den gjeldende video- eller lydfilen skal starte på nytt automatisk når den er ferdig.

Hvis du vil endre innstillingene for *Nettverk*, velger du **Valg**→ *Innstillinger*→ *Nettverk* for å åpne følgende liste over innstillinger:

- *Standard tilg.punkt* - Som definert i *Tilkoblingsinnstillinger*, se '*Tilgangspunkter*' på side 43. Se også veiledningen i trinn 2 på side 63.
- *Båndbredde* - Velg *Automatisk* for at den beste overføringshastigheten skal være tilgjengelig.
- *Maks. båndbredde* - Velg maksimal båndbredde for direkteavspilt innhold.
- *Tidsavbr. for tilkobl.* - Åpne glidebrytervisningen for å endre ventetiden for den første servertilkoblingen for en økt med direkteavspilt innhold.
- *Tidsavbr. for server* - Åpne glidebrytervisningen for å endre tillatt tid uten svar fra serveren.
- *Høyeste port* og *Laveste port* - Angi portnumrene for direkteavspilling. Hvis du ikke er sikker på numrene, kan du kontakte tjenesteleverandøren.

Hvis du vil endre innstillingene for *Proxy*, velger du **Valg**→ *Innstillinger*→ *Proxy* for å åpne følgende liste over innstillinger:

- *Bruk proxy / Vertsadresse / Port* - Velg om en proxy skal brukes.



9. Meldinger



Merk: Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke funksjonene i **Meldinger**-appen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.



Gå til **Meny** → **Meldinger**.

I Meldinger kan du opprette, sende, motta, vise, redigere og organisere:

- tekstmeldinger
- multimediemeldinger
- e-postmeldinger
- smartmeldinger, spesielle tekstmeldinger som inneholder data

I tillegg til disse kan du motta meldinger og data via en Bluetooth-tilkobling, motta WAP-tjenestemeldinger, CBS-meldinger samt sende tjenestekommandoer.

Valg i hovedvisningen for

Meldinger: *Opprett melding*, *Koble til* (vises hvis du har angitt innstillinger for postkassen), eller *Koble fra* (vises hvis det er en aktiv tilkobling til postkassen), *SIM-meldinger*, *CBS*, *Tjenestekomm.*, *Innstillinger*, *Hjelp* og *Avslutt*.

Tekst- og multimediemeldinger bruker delt minne. Se 'Delt minne' på side 16.

Når du åpner Meldinger, kan du se funksjonen *Ny melding* og en liste over standardmapper:



Innboks – Denne inneholder mottatte meldinger, bortsett fra e-post- og CBS-meldinger. E-postmeldinger lagres i *Postkasse*. Du kan lese CBS-meldinger ved å velge **Valg** → *CBS*.



Mine mapper – Her kan du organisere meldingene i mapper.



Tips! Organiser meldingene ved å legge til nye mapper i Mine mapper.




Postkasse – Når du åpner denne mappen, kan du enten koble deg til den eksterne postkassen for å hente nye e-postmeldinger, eller du kan vise tidligere mottatte meldinger i frakoblet modus. Se side 80 hvis du vil ha mer informasjon om modiene for tilkoblet og frakoblet. Når du har angitt innstillinger for en ny postkasse, vil navnet som du har gitt til postkassen, erstatte *Postkasse* i hovedvisningen. Se 'Innstillinger for e-post' på side 87.





Kladd – Her lagres kladder av meldinger som ikke er sendt.







Sendt – Her lagres de siste 20 meldingene som er sendt. Hvis du vil endre antall meldinger som skal lagres, kan du se 'Innstillinger for Andre-mappen' på side 89.

 **Utboкс** – Dette er en midlertidig lagringsplass for meldinger som venter på å bli sendt.

 **Rapporter**– Du kan be nettverket sende deg en leveringsrapport for tekstmeldingene, smartmeldingene og multimediemeldingene du har sendt. Hvis du vil slå på mottak av leveringsrapporter, velger du **Valg**→ *Innstillinger*→ *Tekstmelding*, blar til *Motta rapport* og velger *Ja*.

 **Merk:** Det kan hende at det ikke er mulig å motta en rapport for en multimediemelding som er sendt til en e-postadresse.


 **Merk:** Før du kan opprette en multimediemelding, skrive en e-postmelding eller koble deg til den eksterne postkassen, må du ha angitt de riktige innstillingene. Se '[Nødvendige innstillinger for e-postmeldinger](#)' på side 75 og '[Nødvendige innstillinger for multimediemeldinger](#)' på side 73.

 **Tips!** Når du har åpnet en av standardmappene, for eksempel **Sendt**, kan du enkelt flytte mellom mappene. Trykk på  for å åpne den neste mappen (**Utboкс**), eller trykk på  for å åpne den forrige mappen (**Kladd**).



Meldinger – Generell informasjon

Meldingsstatusen er alltid enten kladd, sendt eller mottatt. Meldinger kan lagres i mappen for kladder før de sendes. Meldinger plasseres midlertidig i utboксen mens de venter

på å bli sendt. Når en melding er sendt, kan du finne en kopi av meldingen i mappen for sendte elementer. Mottatte og sendte meldinger er skrivebeskyttet til du velger *Svareller Videresend*. Dette kopierer meldingen til en redigerer. Vær oppmerksom på at du ikke kan videresende e-postmeldinger som du selv har sendt.




 **Merk:** Meldinger eller data som er sendt via en Bluetooth-tilkobling, lagres ikke i mappene for kladder eller sendte elementer.

Åpne en mottatt melding

- Når du mottar en melding, vises  og meldingen *1 ny melding* i ventemodus. Trykk på **Vis** for å åpne meldingen.
- Hvis du har mer enn én ny melding, trykker du på **Vis** for å åpne innboксen og se alle meldingstitlene. Hvis du vil åpne en melding i innboксen, blar du til den og trykker på .


Legge til en mottaker i en melding


Når du oppretter en melding, er det flere måter å legge til en mottaker på:


- Legg til mottakere fra Kontakter-katalogen. Du åpner Kontakter-katalogen ved å trykke på  eller  i feltene *Til:* eller *Kopi:*, eller du velger **Valg**→ *Legg til mottaker*. Bla til en kontakt, og trykk på  for å merke den. Du kan merke flere mottakere om gangen. Trykk på **OK** for å gå tilbake til meldingen. Mottakerne vises

i *Til*-feltet, og de skilles automatisk med et semikolon (;).

- Skriv inn telefonnummeret eller e-postadressen til mottakeren i *Til*-feltet eller
- kopier mottakerinformasjonen fra et annet program, og lim den inn i *Til*-feltet. Se 'Kopiere tekst' på side 71.

 **Eksempel:** +44 123 456; 050 456 876

Trykk på  for å slette en mottaker til venstre for markøren.



 **Merk:** Hvis du skriver inn mange telefonnumre eller e-postadresser i *Til*-feltet, må du huske å legge til et semikolon (;) mellom hvert element for å skille dem fra hverandre. Når du henter mottakere fra Kontakter-katalogen, legges semikolonet til automatisk.

Sendingsvalg


Hvis du vil endre måten en melding sendes på, velger du **Valg** → *Sendingsvalg* når du redigerer en melding. Når du lagrer meldingen, lagres også de tilhørende innstillingene for sending.










Skrive tekst




Du kan taste inn tekst på to forskjellige måter, ved hjelp av den metoden som tradisjonelt brukes på mobile enheter, eller en annen metode som kalles logisk skrivning.






 **Tips!** Hvis du vil slå logisk skrivning på eller av, trykker du raskt to ganger på  mens du skriver tekst.

Bruke tradisjonell skrivning



Indikatoren  vises øverst til høyre i displayet når du skriver inn tekst ved hjelp av tradisjonell skrivemåte.



- Trykk på en nummertast ( - ) flere ganger til ønsket tegn vises. Vær oppmerksom på at det er flere tilgjengelige tegn for en nummertast enn de som står på tasten.
- Hvis du vil sette inn et tall, trykker du på og holder nede nummertasten.
- Hvis du vil skifte mellom bokstav- og tallmodus, trykker du på og holder nede .
- Hvis den neste bokstaven finnes på samme tast som den gjeldende, venter du til markøren vises (eller du trykker på  for å avslutte tidsavbruddsperioden), og deretter taster du inn bokstaven.
- Hvis du gjør en feil, trykker du på  for å fjerne et tegn. Trykk på og hold nede  for å fjerne mer enn ett tegn.
- De vanligste skilletegnene er tilgjengelige under . Trykk på  gjentatte ganger for å få frem ønsket skilletegn. Trykk på  for å åpne en liste over spesialtegn. Bruk styretasten til å bla gjennom listen, og trykk på **Velg** for å velge et tegn.


- Trykk på  for å sette inn et mellomrom. Hvis du vil flytte markøren til neste linje, trykker du tre ganger på .
- Hvis du vil veksle mellom bokstavmodusene **Abc**, **abc** og **ABC**, trykker du på .

 **Ikoner:**  og  angir om du har valgt store eller små bokstaver.  betyr at den første bokstaven i ordet skrives med stor bokstav, og at alle andre bokstaver automatisk vil bli skrevet med små bokstaver.  angir tallmodus.

Bruke logisk skrijving

Hvis du vil aktivere logisk skrijving, trykker du på  og velger **Aktiverordliste**. Dette aktiverer logisk skrijving for alle redigererne på spillmobilen. Indikatoren  vises øverst i displayet.







- 1 Skriv inn det ønskede ordet ved å trykke på tastene  - . Du trykker bare én gang på hver tast for hver bokstav. Ordet endres etter hvert tastetrykk.

 **Merk:** Ordsamsvaret utvikler seg. Vent til du har tastet inn hele ordet før du kontrollerer resultatet.

Hvis du for eksempel vil skrive Nokia når du har valgt den engelske ordlisten, trykker du på:














 for N,  for o,  for k,  for i og  for a.

Som du kan se, endres det foreslåtte ordet for hvert tastetrykk.


- 2 Når du er ferdig med ordet, kontrollerer du om det er riktig.
 - Hvis ordet er riktig, kan du bekrefte ved å trykke på  eller ved å trykke på  for å sette inn et mellomrom. Understrekingen forsvinner, og du kan begynne å skrive inn et nytt ord.
 - Hvis ordet ikke er riktig, har du følgende valg:
 - Trykk på  gjentatte ganger for å vise de samsvarende ordene som ordlisten har funnet, ett for ett.
 - Trykk på , og velg **Ordliste** → **Treffor** for å vise en liste over samsvarende ord. Bla til det ordet du vil bruke, og trykk på  for å velge det.
 - Hvis **?** vises etter ordet, finnes ikke ordet i ordlisten. Hvis du vil legge til et ord i ordlisten, trykker du på **Stave**, taster inn ordet (maks. 32 bokstaver) ved hjelp av tradisjonell skrijving og trykker på **OK**. Ordet legges til i ordlisten. Når ordlisten blir full, vil et nytt ord erstatte det eldste ordet du har lagt til.
 - Hvis du vil fjerne **?** og slette ett og ett tegn i ordet, trykker du på .





Tips om hvordan du bruker logisk skrivning

- Hvis du vil slette et tegn, trykker du på . Trykk på og hold nede  for å fjerne mer enn ett tegn.
 - Hvis du vil bytte mellom bokstavmodiene **Abc**, **abc** og **ABC**, trykker du på . Legg merke til at hvis du trykker raskt to ganger på , deaktiverer du logisk skrivning.
 - Hvis du vil sette inn et tall i bokstavmodus, trykker du på og holder nede nummertasten. Du kan også trykke på  og velge *Sett inn nummer*, taste inn de tallene du ønsker og trykke på **OK**. Hvis du vil skifte mellom bokstav- og tallmodus, trykker du på og holder nede .
 - De vanligste skilletegnene er tilgjengelige under . Trykk på  og deretter  gjentatte ganger for å få frem ønsket skilletegn. Trykk på og hold nede  for å åpne en liste over spesialtegn. Bruk styretasten til å bla gjennom listen, og trykk på **Velg** for å velge et tegn. Eller trykk på  og velg *Sett inn symbol*.
-  **Tips!** Logisk skrivning forsøker å gjette hvilket vanlig skilletegn („?!”) som trengs. Rekkefølgen og tilgjengeligheten for skilletegn avhenger av språket for ordlisten.
- Trykk på  gjentatte ganger for å vise de samsvarende ordene som ordlisten har funnet, ett for ett.

Du kan også trykke på , velge *Ordliste*, og deretter velge:

- *Treff* - for å vise en liste over ord som samsvarer med tastetrykkene. Bla til det ønskede ordet, og trykk på .
- *Sett inn ord* - for å legge til et ord (maks. 32 bokstaver) i ordlisten ved hjelp av tradisjonell skrivning. Når ordlisten blir full, vil et nytt ord erstatte det eldste ordet du har lagt til.
- *Rediger ord* - for å åpne en visning der du kan redigere ordet. Denne visningen er bare tilgjengelig hvis ordet er aktivt (understreket).

Skrive sammensatte ord











- Skriv den første delen av et sammensatt ord, og bekreft det ved å trykke på . Skriv inn den siste delen av det sammensatte ordet, og fullfør det ved å trykke på  for å legge til et mellomrom.

Slå av logisk skrivning


- Trykk på , og velg *Ordliste* → Av for å slå av logisk skrivning for alle redigererne på spillmobilen.

Kopiere tekst

Hvis du vil kopiere tekst til utklippstavlen, er følgende metoder de enkleste:

- 1 Hvis du vil merke bokstaver og ord, trykker du på og holder nede . Trykk på  eller  samtidig. Etter hvert som utvelgingen flyttes, utheves teksten. Hvis du vil merke linjer med tekst, trykker du på og holder nede . Trykk på  eller  samtidig.
- 2 Hvis du vil avslutte utvelgingen, slipper du opp styretasten (mens du fortsatt holder nede ).
- 3 Hvis du vil kopiere tekst til utklippstavlen, trykker du på **Kopier** mens du fremdeles holder nede . Eller slipp  og trykk på den én gang for å åpne en liste over redigeringskommandoene, for eksempel *Kopier* eller *Klipp ut*. Hvis du vil fjerne den merkede teksten fra dokumentet, trykker du på .
- 4 Hvis du vil sette teksten inn i et dokument, trykker du på og holder nede  mens du trykker på **Lim inn**. Du kan også trykke én gang på  og velge *Lim inn*.


Redigeringsvalg

Når du trykker på , vises følgende valg (avhengig av redigeringsmodusen og situasjonen):

- *Ordliste* (logisk skrijving), *Bokstavmodus* (tradisjonell skrijving), *Tallmodus*
- *Klipp ut*, *Kopier* – Disse er bare tilgjengelige hvis du først har merket noe tekst.

- *Lim inn* – Dette valget er bare tilgjengelig når tekst er klippet ut eller kopiert til utklippstavlen.
- *Sett inn nummer*, *Sett inn symbol*
- *Skrivespråk* – Denne endrer inndataspråket for alle redigererne på spillmobilen. Se 'Enhetsinnstillinger' på side 38.




Opprette og sende nye meldinger

 **Merk:** Når du sender meldinger, kan det hende at spillmobilen viser ordet "*Sendt*". Dette er en indikasjon på at meldingen er sendt fra spillmobilen til meldingssentralnummeret som er angitt i spillmobilen. Dette betyr ikke at meldingen er mottatt av mottakeren. Hvis du vil ha mer informasjon om meldingstjenester, kan du kontakte tjenesteleverandøren.

Du kan begynne å opprette en ny melding på to måter:

- Velg *Ny melding* → *Opprett: Tekstmelding*, *Multimediemelding* eller *E-post* i hovedvisningen for Meldinger.
- Du kan også begynne å opprette en melding fra et program som har valget *Send*. I slike tilfeller legges den valgte filen (for eksempel et bilde eller en tekst) til i meldingen.


Skrive og sende tekstmeldinger

- 1 Velg *Nymelding*. En liste over meldingsvalg åpnes.
- 2 Velg *Opprett: Tekstmelding*. Redigereren åpnes med markøren i *Til*-feltet. Trykk på  for å velge mottaker(e) fra Kontakter-katalogen, eller skriv inn telefonnummeret til mottakeren. Trykk på  for å legge til et semikolon (;) for å skille mottakerne. Trykk på  for å gå til meldingsfeltet.
- 3 Skriv inn meldingen.



Merk: Spillmobilen støtter sending av flere tekstmeldinger samtidig, og du kan derfor overskride den vanlige grensen på 160 tegn for én tekstmelding. Hvis teksten overskrider 160 tegn, vil den bli sendt i to eller flere meldinger, og kostnaden for meldingssendingen kan bli høyere.

I navigeringsfeltet kan du se indikatoren for meldingslengde telle nedover fra 160. Tallene 10 (2) betyr for eksempel at du fremdeles kan legge til 10 tegn for at teksten skal bli sendt som to meldinger.

- 4 Du sender meldingen ved å velge **Valg** → *Send* eller trykke på .



Valg i redigereren for tekstmeldinger: *Send*, *Legg til mottaker*, *Sett inn*, *Slett*, *Meldingsdetaljer*, *Sendingsvalg*, *Hjelp* og *Avslutt*.

Sende smartmeldinger

Smartmeldinger er spesielle tekstmeldinger som kan inneholde data. Du kan sende smartmeldinger som for eksempel:

- grafikkmeldinger
- visittkort som inneholder kontaktinformasjon i generisk format (vCard)
- Kalendernotater (vCalendar-format)

Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se '[Send kontaktinformasjon](#)' på side 55, '[Send kalenderoppføringer](#)' på side 96 og '[Send bokmerker](#)' på side 105.




Tips! Du kan også motta ringetoner, operatørlogoer eller innstillinger fra tjenesteleverandører. Se side 78.

Opprette og sende grafikkmeldinger


Valg i redigereren for grafikkmeldinger: *Send*, *Legg til mottaker*, *Sett inn*, *Fjern grafikk*, *Slett*, *Meldingsdetaljer*, *Hjelp* og *Avslutt*.

Spillmobilen lar deg sende og motta grafikkmeldinger. Grafikkmeldinger er tekstmeldinger som inneholder små grafiskelementer i svart/hvitt. Det er flere standardgrafikkbilder tilgjengelig i mappen *Grafikkmeld.* i **Media** → **Bilder**.

 **Merk:** Denne funksjonen kan bare brukes hvis den støttes av nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren. Bare telefoner som har bildemeldingsfunksjon, kan motta og vise bildemeldinger.

Slik sender du en grafikkmelding:

- 1 Det er to muligheter, enten:
 - Gå til **Media**→ **Bilder**→ *Grafikkmeld.* og velg grafikken som skal sendes. Velg **Valg**→ *Send* eller
 - Velg **Meldinger**→ *Nymelding*→ *Opprett: Tekstmelding* og velg *Sett inn*→ *Grafikk*.
- 2 Skriv inn mottakerinformasjon, og legg til tekst.
- 3 Velg **Valg**→ *Send*, eller trykk på .


 **Merk:** Hver grafikkmelding består av flere tekstmeldinger. Derfor kan det være dyrere å sende en grafikkmelding enn en tekstmelding.




Multimediemeldinger

En multimediemelding kan inneholde en kombinasjon av tekst- og videoklipp eller tekst, bilder og lydklipp, men aldri en kombinasjon av bilder og videoklipp.

Valg i redigereren for multimediemeldinger: *Send, Legg til mottaker, Sett inn, Forhåndsvis, Fjern, Objekter, Slett, Meldingsdetaljer, Sendingsvalg, Hjelp og Avslutt*.

 **Viktig:** Opphavsrettbeskyttelse kan forhindre at bilder, ringetoner og annet innhold blir kopiert, endret, overført eller videresendt.

 **Merk:** Denne funksjonen kan bare brukes hvis den støttes av nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren. Bare enheter som tilbyr kompatible funksjoner for multimediemeldinger eller e-post, kan motta og vise multimediemeldinger. Enheter som ikke har disse funksjonene, kan motta detaljer om en kobling til en Web-side.


Nødvendige innstillinger for multimediemeldinger

Du kan kanskje motta innstillingene i en smartmelding fra nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren. Se '[Motta smartmeldinger](#)' på side 78.

Kontakt nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren hvis du vil ha informasjon om abonnement og tilgjengelighet for datatjenester.

- 1 Gå til *Innst.*→ *Tilkoblingsinnstillinger*→ *Tilgangspunkter*, og angi innstillingene for et tilgangspunkt for multimediemeldinger:
 - Tilkoblingsnavn* - Gi tilkoblingen et beskrivende navn.
 - Tilkoblingstype* - Velg en datatilkoblingstype: *GSM-data*, *Høyhast.-GSM* eller *GPRS*.

IP-adresse gateway – Angi adressen.

 **Eksempel:** Domenenavn som **www.nokia.com** kan oversettes til IP-adresser som **192.100.124.195**.

Startside – Angi adressen til senteret for multimediemeldinger.

- Hvis du velger *GSM-data* eller *Høyhast.-GSM*, må du fylle ut: *Påloggingsnummer* – Dette er telefonnummeret for dataanropet.
- Hvis du velger *GPRS*, må du fylle ut: *Tilgangspunktnavn* – Dette er navnet du fikk fra tjenesteleverandøren.

Hvis du vil ha mer informasjon om de forskjellige datatilkoblingene, kan du også se 'Tilkoblingsinnstillinger' på side 41.

- 2 Gå til **Meldinger**→ **Valg**→ **Innstillinger**→ **Multimediemelding**. Åpne *Foretr. tilkobling*, og angi at tilgangspunktet du opprettet, skal brukes som foretrukket tilkobling. Se også 'Innstillinger for multimediemeldinger' på side 86.

Opprette multimediemeldinger




Merk: Når du sender en multimediemelding til en annen kompatibel enhet enn Nokia N-Gage-spillmobilen, er det anbefalt å bruke en mindre bildestørrelse og et lydklipp som ikke er lengre enn 15 sekunder. Standardinnstillingen er *Bildestørrelse: Stor*. Hvis du vil kontrollere innstillingen for bildestørrelsen, går du til **Meldinger**→ **Valg**→ **Innstillinger**→ **Multimediemelding** eller velger **Valg**→ **Sendingsvalg** når

du oppretter en multimediemelding. Når du sender en multimediemelding til en e-postadresse eller en annen Nokia N-Gage-spillmobil, bør du bruke en større bildestørrelse hvis det er mulig (nettverksavhengig). Du endrer innstillingen ved å velge **Valg**→ **Sendingsvalg**→ **Bildestørrelse**→ **Stor** når du oppretter en multimediemelding.


- 1 I **Meldinger** velger du *Nymelding*→ *Opprett: Multimediemelding* og trykker på .
- 2 Trykk på  for å velge mottakeren(e) fra **Kontakter-katalogen**, eller tast inn telefonnummeret eller e-postadressen til mottakeren i *Til:-feltet*. Legg til et semikolon (;) for å skille mottakerne. Trykk på  for å gå til neste felt.
- 3 Du kan legge til de forskjellige objektene i multimediemeldingen i den rekkefølgen du ønsker.
 - Hvis du vil legge til et bilde, velger du **Valg**→ **Sett inn**→ **Bilde**.
 - Hvis du vil legge til en lyd, velger du **Valg**→ **Sett inn**→ **Lydklipp** eller **Nytt lydklipp**. Når lyden er lagt til, vises ikonet  i navigeringsfeltet.
 - Hvis du vil legge til en video, velger du **Valg**→ **Sett inn**→ **Videoklipp**.
 - Hvis du vil skrive tekst, trykker du på .




- Hvis du velger *Sett inn*→ *Bilde*, *Lydklipp*, *Videoklipp* eller *Mal*, åpnes en liste med elementer. Bla til elementet du vil legge til, og trykk på **Velg**.

 **Merk:** Hvis du velger *Bilde*, må du først velge om bildet er lagret i spillmobils minne eller på minnekortet.

- Hvis du velger *Sett inn*→ *Nytt lydklipp*, åpnes Opptaker, og du kan spille inn en ny lyd. Lyden lagres automatisk, og en kopi settes inn i meldingen.


 **Merk:** En multimediemelding kan bare inneholde ett bilde og ett lydklipp.

- 4 Du sender meldingen ved å velge **Valg**→ *Send* eller trykke på .

Forhåndsvisning en multimediemelding

Hvis du vil se hvordan multimediemeldingen vil se ut, velger du **Valg**→ *Forhåndsvis*.

Fjerne et objekt fra en multimediemelding

Hvis du vil fjerne et multimediale objekt, velger du **Valg**→ *Fjern*→ *Bilde* *Videoklipp* eller *Lydklipp*. Trykk på  for å fjerne tekst.

Arbeide med forskjellige medieobjekter

Hvis du vil vise alle de forskjellige medieobjektene som finnes i en multimediemelding, åpner du en multimediemelding og velger **Valg**→ *Objekter* for å åpne objektvisningen.

Valg i visningen *Objekter*:

Åpne, Sett inn, Plasser bilde først / Plasser tekst først, Fjern, Hjelp og Avslutt

I objektvisningen kan du endre rekkefølgen for de forskjellige objektene, slette objekter eller åpne et objekt i et tilsvarende program.

Du kan vise en liste over forskjellige objekter og filstørrelsen for objektene.




E-post

Nødvendige innstillinger for e-postmeldinger






Før du kan sende, motta, hente, svare på og videresende e-postmeldinger, må du:


- Konfigurere et Internett-tilgangspunkt på riktig måte. Se '*Tilkoblingsinnstillinger*' på side 41.
- Angi e-postinnstillingene på riktig måte. Se '*Innstillinger for e-post*' på side 87.


 **Merk:** Følg veiledningen fra leverandøren av den eksterne postkassen og Internett-tjenesteleverandøren.

Skrive og sende e-postmeldinger

Valg i redigereren for e-postmeldinger: *Send, Legg til mottaker, Sett inn, Vedlegg, Slett, Meldingsdetaljer, Sendingsvalg, Hjelp* og *Avslutt*.

- 1 Velg *Nymelding* → *Opprett: E-post*. Redigereren åpnes.
 - 2 Trykk på  for å velge mottaker(e) fra Kontaktkatalogen, eller skriv inn e-postadressen til mottakeren i *Til*-feltet. Legg til et semikolon (;) for å skille mottakerne. Hvis du vil sende en kopi av e-postmeldingen til noen, skriver du inn adressen i *Kopi*-feltet. Trykk på  for å gå til neste felt.
 - 3 Skriv inn meldingen. Hvis du vil legge til et vedlegg i e-postmeldingen, velger du **Valg** → *Sett inn* → *Bilde, Lydklipp, Videoklipp* eller *Notat*.  vil vises i navigeringslinjen for å angi at e-postmeldingen har et vedlegg. *Mal* legger til forhåndsskrevet tekst i e-postmeldingen.
Du kan også legge til et vedlegg i en e-postmelding ved å velge **Valg** → *Vedlegg* i en åpen e-postmelding. Vedleggsvisningen åpnes, og du kan legge til, vise og fjerne vedlegg.
-  **Merk:** Hvis du velger *Bilde*, må du først velge om bildet er lagret i spillmobilens minne eller på minnekortet.
- 4 Hvis du vil fjerne et vedlegg, blar du til det og velger **Valg** → *Fjern*.
 - 5 Hvis du vil sende e-postmeldingen, velger du **Valg** → *Send* eller trykker på .

 **Merk:** E-postmeldinger plasseres automatisk i utboksen før de sendes. Hvis noe går galt mens spillmobilen sender e-postmeldingen, blir meldingen værende i utboksen med statusen *Mislyktes*.

 **Tips!** Hvis du vil sende andre filer enn lyder og notater som vedlegg, åpner du det riktige programmet og velger *Send* → *Via e-post* hvis tilgjengelig.



Innboks - motta meldinger




Meldinger og data kan mottas via en tekstmelding eller multimedietjeneste, via en Bluetooth-tilkobling fra kompatible enheter. Når det er uleste meldinger i innboksen, endres ikonet til .


Valg i Innboks: *Åpne, Opprett melding, Slett, Meldingsdetaljer, Flytt til mappe, Merk/fjern merking, Hjelp* og *Avslutt*.

I innboksen forteller meldingsikonene deg hvilken type melding det er. Her er noen av ikonene du kan se:

 for en ulest tekstmelding, og  for en ulest smartmelding




 for en ulest multimediemelding

 for en ulest WAP-tjenestemelding

 for data mottatt via en Bluetooth-tilkobling

 for en ukjent meldingstype

Vis meldinger i innboksen

- Hvis du vil åpne en melding, blar du til den og trykker på .
- Bruk styretasten til å flytte opp eller ned i meldingen.
- Trykk på  eller  for å gå til den forrige eller neste meldingen i mappen.

Valg i forskjellige meldingsvisninger


De tilgjengelige valgene avhenger av typen melding du viser:



- *Lagre* – lagrer bildet i **Media** → **Bilder**.
- *Svar* – kopierer avsenderens adresse til *Til*-feltet. Velg *Svar* → *Til alle* for å kopiere adressen til avsenderen og mottakerne i *Kopi*-feltet til den nye meldingen.
- *Videresend* – Med denne kan du kopiere meldingsinnholdet til en redigerer.
- *Ring til* – Ring ved å trykke på .
- *Slett* – sletter meldingen.
- *Vis bilde* – Med denne kan du vise og lagre bildet.
- *Spill av lydklipp* – Med denne kan du lytte til lyden i meldingen.
- *Objekter* – Med denne kan du vise en liste over alle de forskjellige multimedieobjektene i en multimediemelding.
- *Vedlegg* – Med denne kan du vise en liste over filer sendt som e-postvedlegg.
- *Meldingsdetaljer* – Med denne kan du vise detaljert informasjon om en melding.

- *Flytt til mappe / Kopier til mappe* – Med disse kan du flytte eller kopiere meldinger til Mine mapper, innboksen eller en annen mappe du har opprettet. Se Flytte elementer til en mappe på side 13.
- *Legg til i Kontakter* – Med denne kan du kopiere telefonnummeret eller e-postadressen for en meldingsavsender til Kontakter-katalogen. Velg om du vil opprette en nytt kontaktkort eller legge til informasjonen i et eksisterende kontaktkort.
- *Søk* – Med denne kan du søke etter telefonnumre, e-postadresser og Internett-adresser i meldingen. Etter søket kan du ringe eller sende en melding til telefonnummeret eller e-postadressen som ble funnet, eller du kan lagre dataene i Kontakter eller som et bokmerke i leseren.

Vise multimediemeldinger i innboksen

Du kan gjenkjenne multimediemeldinger på ikonet .

- Hvis du vil åpne en multimediemelding, blar du til den og trykker på . Du kan vise et bilde, lese en melding og lytte til en lyd samtidig.

Hvis lyd spilles av, trykker du på  eller  for å øke eller redusere lydvolument. Hvis du vil slå av lyden midlertidig, trykker du på **Stopp**.

Multimediemeldingsobjekter

Valg i visningen Objekter: *Åpne, Lagre, Send, Hjelp og Avslutt*.

- Hvis du vil se hvilke typer medieobjekter som finnes i multimediemeldingen, åpner du meldingen og velger **Valg**→ *Objekter*. I objektsvisningen kan du vise filer som følger med multimediemeldingen. Du kan velge å lagre filen på spillmobilen eller for eksempel sende den via Bluetooth til en annen enhet.



Eksempel: Du kan åpne en vCard-fil og lagre kontaktinformasjonen i filen i Kontakter.

- Hvis du vil åpne en fil, blar du til den og trykker på .
- ➡ **Viktig:** Multimediemeldingsobjekter kan inneholde virus eller på annen måte skade spillmobilen eller PCen. Ikke åpne et vedlegg hvis du ikke er helt sikker på at du kan stole på avsenderen. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se 'Sertifikatadm.' på side 48.

Lyder i en multimediemelding

Lydobjekter i en multimediemelding angis med indikatoren i navigeringsfeltet. Lyder spilles som standard av gjennom høyttaleren. Hvis du vil stoppe lyden, trykker du på **Stopp** mens lyden spilles av. Du kan endre volumnivået ved å trykke på eller .

- Hvis du vil lytte til en lyd på nytt etter at alle objektene er vist og lyden har stoppet, velger du **Valg**→ *Spill av lydklipp*.

Motta smartmeldinger

Spillmobilen kan motta mange typer smartmeldinger, som er tekstmeldinger som inneholder data (også kalt OTA-meldinger (OTA = Over-the-Air)). Hvis du vil åpne en

mottatt smartmelding, åpner du innboksen, blar til smartmeldingen () og trykker på .

- *Grafikkmelding* – Hvis du vil lagre grafikken i Grafikkmeld.-mappen i **Media**→ **Bilder** for senere bruk, velger du **Valg**→ *Lagre*.
- *Visittkort* – Hvis du vil lagre kontaktinformasjonen, velger du **Valg**→ *Lagre visittkort*.



Merk: Hvis sertifikater eller lydfiler er lagt ved visittkort, vil de ikke bli lagret.

- *Ringetone* – Hvis du vil lagre ringetonen i Redigering, velger du **Valg**→ *Lagre*.
- *Operatørlogo* – Hvis du vil lagre logoen, velger du **Valg**→ *Lagre*. Operatørlogoen kan nå ses i ventemodus i stedet for nettverksoperatørens egen identifikasjon.
- *Kalenderoppføring* – Hvis du vil lagre invitasjonen i kalenderen, velger du **Valg**→ *Lagre i Kalender*.
- *WAP-melding* – Hvis du vil lagre bokmerket, velger du **Valg**→ *Lagre i bokmerker*. Bokmerket legges til i listen over bokmerker i leseren. Hvis meldingen inneholder innstillinger for både lesertilgangspunkt og bokmerker, velger du **Valg**→ *Lagre alle*. Du kan også velge **Valg**→ *Vis detaljer* for å vise bokmerket og tilgangspunktinformasjonen hver for seg. Hvis du ikke vil lagre alle dataene, velger du en innstilling eller et bokmerke, åpner detaljene og velger **Valg**→ *Lagre i Innstillinger* eller *Lagre i bokmerker*, avhengig av hva du viser.



Tips! Hvis du vil endre innstillingene for standardtilgangspunktet for WAP- eller

multimediemeldinger, går du til **Tjenester**→**Valg**→**Innstillinger**→**Std. tilgangspunkt** eller **Meldinger**→**Valg**→**Innstillinger**→**Multimediemelding**→**Foretr. tilkobling**.

- *Varsling om e-post* – Denne forteller deg hvor mange nye e-postmeldinger du har i den eksterne postkassen. En utvidet varsling kan gi mer detaljert informasjon, for eksempel emne, avsender, vedlegg og så videre.
- I tillegg kan du motta et tekstmeldingstjenestenummer, talepostkassennummer, profilinnstillinger for ekstern synkronisering, tilgangspunktinnstillinger for leseren, multimediemeldinger eller e-post, påloggingsskriptinnstillinger for tilgangspunkt eller e-postinnstillinger.
Hvis du vil lagre innstillingene, velger du **Valg**→*Lagre i SMS-innst., Lagre i Talepostk., Lagre i innstillinger, Lagre i Innstillinger eller Lagre i e-postinnst.*



Tips! Hvis du mottar en vCard-fil med grafikk vedlagt, lagres også grafikken i Kontakter.

Tjenestemeldinger


Du kan bestille tjenestemeldinger (push-meldinger) fra tjenesteleverandører. Tjenestemeldingene kan for eksempel være varslinger om nyhetsoverskrifter og kan inneholde tekstmeldinger eller adressen til en lesertjeneste. Kontakt tjenesteleverandøren for å få informasjon om tilgjengelighet og abonnement.

Tjenesteleverandører kan oppdatere en eksisterende tjenestemelding hver gang en ny tjenestemelding mottas.

Meldinger kan oppdateres selv om du har flyttet dem til en annen mappe enn innboksen. Når tjenestemeldinger utløper, slettes de automatisk.

Valg når du viser en tjenestemelding: *Last ned meldinger, Flytt til mappe, Meldingsdetaljer, Hjelp og Avslutt.*

Vise tjenestemeldinger i innboksen

- 1 Bla til en tjenestemelding i innboksen (🔍), og trykk på .
- 2 Hvis du vil laste ned eller vise tjenesten, trykker du på **Last ned meldinger**. Meldingen *Laster ned melding* vises. Spillmobilen oppretter en datatilkobling hvis det er nødvendig.
- 3 Trykk på **Tilbake** for å gå tilbake til innboksen.

Vise tjenestemeldinger i leseren

Når du leser, velger du **Valg**→*Les tjen.meldinger* for å laste ned og vise nye tjenestemeldinger.

Mine mapper



Valg i Mine mapper: *Åpne, Opprett melding, Slett, Meldingsdetaljer, Flytt til mappe, Ny mappe, Endre mappenavn, Hjelp og Avslutt.*

I Mine mapper kan du organisere meldingene i mapper, opprette nye mapper samt endre mappenavn og slette mapper. Velg **Valg**→*Flytt til mappe, Ny mappe* eller *Endre*

mappenavn. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se Flytte elementer til en mappe på side 13.

Maler-mappen

- Du kan bruke tekstmalen for å unngå å måtte skrive meldinger som du sender ofte, flere ganger. Hvis du vil opprette en ny mal, velger du **Valg** → *Nymal*.

Postkasse



Når du åpner denne mappen, kan du enten koble deg til den eksterne postkassen for å:


- hente nye e-posttitler eller -meldinger, eller
- vise e-posttitler eller -meldinger du har hentet tidligere, i frakoblet modus.

Hvis du velger *Nymelding* → *Opprett: E-post* eller *Postkasse* i hovedvisningen for Meldinger og du ikke har satt opp e-postkontoen, blir du bedt om å gjøre det. Se 'Nødvendige innstillinger for e-postmeldinger' på side 75.

Når du oppretter en ny postkasse, vil navnet du gir postkassen, automatisk erstatte *Postkasse* i hovedvisningen for Meldinger. Du kan ha flere postkasser (maks. seks).

Åpne postkassen

Når du åpner postkassen, kan du velge om du vil vise tidligere hentede e-postmeldinger og e-posttitler når du er i frakoblet modus, eller om du vil koble deg til e-postserveren.

- Når du blar til postkassen og trykker på , får du spørsmål om du vil *Koble til postkasse?* Velg *Ja* for å koble deg til postkassen, eller *Nei* for å vise tidligere hentede e-postmeldinger i frakoblet modus.
- En annen måte å starte en tilkobling på, er å velge **Valg** → *Koble til*.

Vise e-postmeldinger når du er tilkoblet

Når du viser meldinger i tilkoblet modus, er du hele tiden koblet til en ekstern postkasse via et dataanrop eller en pakke-datatilkobling.

Se også 'Indikatorer for datatilkobling' på side 10, 'GSM-dataanrop', på side 41 og 'Pakke-data (General Packet Radio Service, GPRS)' på side 42.



Valg når du viser e-posttitler:

Åpne, Opprett melding, Koble til | Koble fra, Hent e-post, Slett, Meldingsdetaljer, Kopier til mappe, Merk/fjern merking, Hjelp og Avslutt.



Merk: Hvis du bruker POP3-protokollen, oppdateres ikke e-postmeldinger automatisk i tilkoblet modus. Hvis du vil se de nyeste e-postmeldingene, må du koble deg fra og deretter opprette en ny tilkobling til postkassen.

Vise e-postmeldinger når du er frakoblet



Når du viser e-postmeldinger i frakoblet modus, er ikke spillmobilen koblet til den eksterne postkassen.

Hvis du vil vise e-postmeldinger i frakoblet modus, må du først hente e-postmeldingene fra postkassen. Se neste avsnitt. Når du har hentet e-postmeldingene til spillmobilen, velger du **Valg** → *Koble fra* for å avslutte datatilkoblingen.

Du kan fortsette å lese de hentede e-posttitlene og/eller de hentede e-postmeldingene i frakoblet modus. Du kan skrive nye e-postmeldinger, svare på hentede e-postmeldinger og videreføre e-postmeldinger. Du kan angi at e-postmeldingene skal sendes neste gang du kobler deg til postkassen. Når du åpner *Postkasse* neste gang og du vil vise og lese e-postmeldingene i frakoblet modus, svarer du **Nei** på forespørselen om du vil *Koble til postkasse?*


Hente e-postmeldinger fra postkassen

- Hvis du er i frakoblet modus, velger du **Valg** → *Koble til* for å koble til en ekstern postkasse.

Den eksterne postkassevisningen ligner på Innboks-mappen i Meldinger. Du kan flytte opp og ned i listen ved å trykke på  eller . Følgende ikoner brukes til å vise statusen for e-postmeldingen:



- for en ny e-postmelding (frakoblet eller tilkoblet modus). Innholdet er ikke blitt hentet fra postkassen til spillmobilen (pilen i ikonet peker utover).

 - for ny e-post, innholdet er hentet fra postkassen (pilen peker innover).



- for e-postmeldinger som er lest.



- for e-posttitler som er lest og hvor meldingsinnholdet er slettet fra spillmobilen.


- Når du har en åpen tilkobling til en ekstern postkasse, velger du **Valg** → *Hent e-post* →
 - Ny* - for å hente alle nye e-postmeldinger til spillmobilen.
 - Valgt* - for å hente bare e-postmeldingene som er merket.
 Bruk kommandoene *Merk/fjern merking* → *Merk*/*Fjern merking* til å merke meldingene én etter én. Se side 13 hvis du vil ha informasjon om hvordan du velger flere elementer samtidig.
 - Alle* - for å hente alle meldingene i postkassen.
 Hvis du vil avbryte henting, trykker du på **Avbryt**.
- Når du har hentet e-postmeldingene, kan du fortsette å vise dem i tilkoblet modus. Velg **Valg** → *Koble fra* for å lukke tilkoblingen og vise e-postmeldingene i frakoblet modus.


Kopiere e-postmeldinger til en annen mappe

Hvis du vil kopiere en e-postmelding fra den eksterne postkassen til en mappe under Mine mapper, velger du **Valg** → *Kopier*. Velg en mappe i listen, og trykk på **OK**.

Åpne e-postmeldinger

Valg når du viser e-postmeldinger: *Svar, Videresend, Slett, Vedlegg, Meldingsdetaljer, Flytt til mappe, Legg til i Kontakter, Søk, Hjelp og Avslutt.*

- Når du skal vise e-postmeldinger i tilkoblet eller frakoblet modus, blar du til e-postmeldingen du vil vise og trykker på  for å åpne den. Hvis e-postmeldingen ikke er hentet (pilen i ikonet peker utover), og du er i frakoblet modus og velger **Åpne**, får du spørsmål om du vil hente meldingen fra postkassen.


 **Merk:** Datatilkoblingen forblir åpen etter at e-postmeldingen er hentet. Velg **Valg** → *Koble fra* for å avslutte datatilkoblingen.

Koble fra postkassen


Når du er i tilkoblet modus, velger du **Valg** → *Koble fra* for å avslutte dataanropet eller GPRS-tilkoblingen til den eksterne postkassen. Se også '[Indikatorer for datatilkobling](#)' på side 10.


Vise e-postvedlegg

Valg i visningen Vedlegg:
Åpne, Hent, Lagre, Send, Slett, Hjelp og Avslutt.

- Åpne en melding som har vedleggsindikatoren , og velg **Valg** → *Vedlegg* for å åpne vedleggsvisningen. I


vedleggsvisningen kan du hente, åpne og lagre vedlegg. Du kan også sende vedlegg via Bluetooth.

 **Viktig:** E-postvedlegg kan inneholde virus eller på annen måte skade spillmobilen eller PCen. Ikke åpne et vedlegg hvis du ikke er helt sikker på at du kan stole på avsenderen. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se '[Sertifikatadm.](#)' på side 48.


 **Tips!** Hvis du vil spare minne, kan du fjerne vedlegg fra en e-postmelding samtidig som du beholder dem på e-postserveren. Velg **Valg** → *Slett* i vedleggsvisningen.


Hente vedlegg til spillmobilen

- Hvis vedlegget har en nedtonet indikator, er det ikke hentet til spillmobilen. Hvis du vil hente vedlegget, blar du til det og velger **Valg** → *Hent*.

 **Merk:** Hvis postkassen bruker IMAP 4-protokollen, kan du bestemme om du vil hente bare e-posttitler, bare meldinger eller meldinger og vedlegg. Med POP3-protokollen er valgene bare e-posttitler eller meldinger og vedlegg. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se side 87.


Åpne et vedlegg

- Bla til et vedlegg i vedleggsvisningen, og trykk på  for å åpne det.
 - Hvis du er i tilkoblet modus, hentes vedlegget direkte fra serveren og åpnes i det tilhørende programmet.
 - Hvis du er i frakoblet modus, får du spørsmål om du vil hente vedlegget til spillmobilen. Hvis du svarer *Ja*, startes en tilkobling til den eksterne postkassen.
- Trykk på **Tilbake** for å gå tilbake til e-postvisningen.

 **Tips!** Bildeformater som støttes, vises i en liste på side 58. Hvis du vil vise en liste over andre filformater som støttes av Nokia N-Gage-spillmobilen, finner du produktinformasjon på www.n-gage.com.

Lagre vedlegg separat


Hvis du vil lagre et vedlegg, velger du **Valg** → *Lagre i vedleggsvisningen*. Vedlegget lagres i det tilhørende programmet. Lyder kan for eksempel lagres i Opptaker og tekstfiler (TXT) i Notater.

 **Merk:** Vedlegg som bilder kan lagres på minnekortet, hvis minnekort brukes.

Slette e-postmeldinger


- Slik sletter du en e-postmelding fra spillmobilen samtidig som du beholder den i den eksterne postkassen.

Velg **Valg** → *Slett* → *Bare enhet*.


 **Merk:** Spillmobilen avspeiler e-posttitlene i den eksterne postkassen. Så selv om du sletter meldingsinnholdet, forblir e-posttittelen i spillmobilen. Hvis du vil fjerne e-posttittelen også, må du først slette e-postmeldingen fra den eksterne postkassen og deretter opprette en forbindelse fra spillmobilen til den eksterne postkassen igjen for å oppdatere statusen.

- Slik sletter du en e-postmelding fra både spillmobilen og den eksterne postkassen.

Velg **Valg** → *Slett* → *Enhets og server*.

 **Merk:** Hvis du er i frakoblet modus, vil e-postmeldingen først bli slettet fra spillmobilen. Under neste tilkobling til den eksterne postkassen, slettes den automatisk fra den eksterne postkassen. Hvis du bruker POP3-protokollen, fjernes meldinger som er merket for sletting, først etter at du har lukket tilkoblingen til den eksterne postkassen.


Gjenopprette e-postmeldinger når du er frakoblet

Hvis du vil avbryte sletting av en e-postmelding fra både spillmobilen og serveren, blar du til e-postmeldingen som er merket for sletting ved neste tilkobling () og velger **Valg** → *Gjenopprett*.

Utboks



Utboksen er en midlertidig lagringsplass for meldinger som venter på å bli sendt.

 **Eksempel:** Meldinger plasseres i utboksen når spillmobilen for eksempel er utenfor dekningsområdet til nettverket. Du kan også angi at e-postmeldinger skal sendes neste gang du kobler deg til den eksterne postkassen.

Status for meldingene i utboksen

- *Sender* – En tilkobling opprettes, og meldingen sendes.
- *Venter i kø* – Hvis det for eksempel er to meldinger av samme type i utboksen, venter den ene til den første er sendt.

- *Send på nytt kl.(tid)* - Sendingen mislyktes. Spillmobilen vil forsøke å sende meldingen på nytt etter en tidsavbruddsperiode. Trykk på *Send* hvis du vil starte sendingen igjen umiddelbart.
- *Utsatt* - Du kan angi at dokumenter skal settes på venting mens de er i utboksen. Bla til en melding som er under sending, og velg **Valg**→ *Utsatt sending*.
- *Mislyktes* - Maksimum antall sendingsforsøk er nådd. Sendingen mislyktes. Hvis du forsøkte å sende en tekstmelding, åpner du meldingen og kontrollerer at innstillingene for sending er riktige.

Vise meldinger på et SIM-kort

Før du kan vise SIM-meldinger, må du kopiere dem til en mappe på spillmobilen.

- 1 I hovedvisningen for Meldinger velger du **Valg**→ *SIM-meldinger*.
- 2 Velg **Valg**→ *Merk/fjern merking*→ *Merk* eller *Merk alt* for å merke meldinger.
- 3 Velg **Valg**→ *Kopier*. En liste over mapper åpnes.
- 4 Velg en mappe, og trykk på **OK**. Gå til mappen for å vise meldingene.

CBS (nettverkstjeneste)






➡ I hovedvisningen for Meldinger velger du **Valg**→ *CBS*.

Valg i CBS: *Åpne, Abonner / Avslutt abonnement, Viktig / Ikke viktig, Emne, Innstillinger, Hjelp og Avslutt*.

Du kan motta meldinger innen forskjellige emner, for eksempel vær- eller trafikkforhold, fra tjenesteleverandøren.

Kontakt tjenesteleverandøren for å få informasjon om tilgjengelige emner og relevante emnenumre. I hovedvisningen kan du se følgende:

- status for emnet:  - for nye meldinger du abonnerer på, og  - for nye meldinger du ikke abonnerer på.
- emnenummeret, emnenavnet, og om det er merket () for oppfølging. Du blir varslet når meldinger innen et merket emne, er kommet.

➡ **Merk:** En GPRS-tilkobling kan forhindre mottak av CBS-meldinger. Ta kontakt med nettverksoperatøren for å få riktige GPRS-innstillinger. Hvis du vil ha mer informasjon om GPRS-innstillinger, kan du se 'Pakke data (General Packet Radio Service, GPRS)' på side 42.

Redigerer for tjenestekommandoer



➡ I hovedvisningen for Meldinger velger du **Valg**→ *Tjenestekommm..*

Du kan sende tjenesteanmodninger, for eksempel aktiveringskommandoer for nettverkstjenester (også kjent som USSD-kommandoer), til tjenesteleverandøren.

Kontakt tjenesteleverandøren hvis du vil ha mer informasjon. Slik sender du en anmodning:

- Tast inn kommandonummeret/-numrene i ventemodus eller når du har et aktivt anrop, og trykk på **Send**.
- Hvis du må taste inn bokstaver i tillegg til numre, velger du **Meldinger**→ **Valg**→ *Tjenestekommm..*


Meldingsinnstillinger

Innstillingene i Meldinger er delt inn i grupper i samsvar med de forskjellige meldingstypene. Bla til innstillingen du vil redigere, og trykk på .

Innstillinger for tekstmeldinger





Valg når du redigerer innstillinger for tekstmeldingssentralen: *Ny meldingssentral, Rediger, Slett, Hjelp og Avslutt*.

Gå til **Meldinger**, og velg **Valg**→ *Innstillinger*→ *Tekstmelding* for å åpne følgende liste over innstillinger:

- *Meldingssentral* – Denne viser en liste over alle tekstmeldingssentraler som er angitt. Se 'Legge til en ny tekstmeldingssentral' på side 86.
 - *Meld.sentral i bruk* (Meldingssentral i bruk) – Denne angir hvilken meldingssentral som brukes for levering av tekstmeldinger og smartmeldinger som for eksempel grafikkmeldinger.
 - *Motta rapport* (leveringsrapport) – Når denne nettverkstjenesten er satt til *Ja*, vises statusen for den sendte meldingen (*Venter, Mislyktes, Levert*) i loggen. Hvis tjenesten er satt til *Nei*, er det bare statusen *Sendt* som vises i loggen. Se side 21.
 - *Gyldighet for melding* – Hvis mottakeren av en melding ikke kan nås i løpet av gyldighetsperioden, fjernes meldingen fra tjenestesentralen for tekstmeldinger. Vær oppmerksom på at nettverket må støtte denne funksjonen. *Maks. tid* er maksimumstiden som nettverket tillater.
 - *Melding sendt som* – Valgene er *Tekst, Faks, Personsøking* og *E-post*. Kontakt nettverksoperatøren hvis du vil ha mer informasjon.
-  **Merk:** Du bør bare endre dette valget hvis du er sikker på at tjenestesentralen kan konvertere tekstmeldinger til disse formatene.
- *Ønsket tilkobling* – Du kan sende tekstmeldinger via det vanlige GSM-nettverket eller via GPRS, hvis dette støttes av nettverket. Se 'Pakke data (General Packet Radio Service, GPRS)' på side 42.
 - *Svar via samme snr.* (nettverkstjeneste) – Ved å sette dette valget til *Ja* vil svarmeldingen sendes ved hjelp av

det samme nummeret for tjenestesentralen for tekstmeldinger hvis mottakeren svarer på meldingen din.

Legge til en ny tekstmeldingssentral

- 1 Åpne *Meldingssentral*, og velg **Valg**→ *Ny meldingssentral*.
 - 2 Trykk på , skriv inn et navn for tjenestesentralen, og trykk på **OK**.
 - 3 Trykk på , trykk på , og skriv inn nummeret til tjenestesentralen for tekstmeldinger (**Må angis**). Trykk på **OK**. Du må ha nummeret til meldingssentralen for å sende tekst- og grafikkmeldinger. Du får nummeret fra tjenesteleverandøren.
- Hvis du vil ta i bruk de nye innstillingene, går du tilbake til innstillingsvisningen. Bla til *Meld.sentral i bruk*, trykk på  og velg den nye tjenestesentralen.

Innstillinger for multimediemeldinger

Gå til **Meldinger**, og velg **Valg**→ *Innstillinger*→ *Multimediemelding* for å åpne følgende liste over innstillinger:

- *Foretr. tilkobling (Må angis)* - Velg hvilket tilgangspunkt som skal brukes som foretrukket tilkobling til multimediemeldingssentralen. Se 'Nødvendige innstillinger for multimediemeldinger' på side 73.



Merk: Hvis du mottar multimediemeldingsinnstillinger i en smartmelding og lagrer dem,

brukes de mottatte innstillingene automatisk for den foretrukne tilkoblingen. Se 'Motta smartmeldinger' på side 78.

- *Sekundær tilkobling* - Velg hvilket tilgangspunkt som skal brukes som sekundær tilkobling til multimediemeldingssentralen.



Merk: Både *Foretr. tilkobling* og *Sekundær tilkobling* må ha samme innstilling for *Startside* som peker til den samme multimediemeldingssentralen. Det er bare datatilkoblingen som er forskjellig.




Eksempel: Hvis den foretrukne tilkoblingen bruker en pakkedatatilkobling, bør du bruke høyhastighetsdata eller dataanrop for den sekundære tilkoblingen. Du vil da kunne sende og motta multimediemeldinger selv når du er i et nettverk som ikke støtter pakke-data. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du kontakte nettverksoperatøren eller tjenesteleverandøren. Se også 'Generell informasjon om datatilkoblinger og tilgangspunkter' på side 41.

- *Multimediemottak* - Velg:
Bare hj.nettverk - hvis du vil motta multimediemeldinger bare når du er i hjemmenettverket. Når du er utenfor hjemmenettverket, blir mottak av multimediemeldinger slått av.
Alltid på - hvis du vil motta multimediemeldinger hele tiden.
Av - hvis du ikke vil motta multimediemeldinger eller reklame i det hele tatt.

Viktig:

- Når du er utenfor hjemmenettverket, kan sending og mottak av multimediemeldinger koste mer.
- Hvis innstillingene *Bare hj.nettverk* eller *Alltid på* er valgt, kan spillmobilen foreta et aktivt dataanrop eller GPRS-tilkobling uten din kjennskap.
- **Ved meldingsmottak** – Velg:
Hent straks – hvis du vil at spillmobilen skal hente multimediemeldinger umiddelbart. Hvis det finnes meldinger med statusen Utsatt, hentes også disse.
Utsatt henting – hvis du vil at multimediemeldingssentralen skal lagre meldingen slik at du kan hente den senere. Hvis du vil hente meldingen senere, setter du *Ved meldingsmottak* til *Hent straks*.
Avvis melding – hvis du vil avvise multimediemeldinger. Multimediemeldingssentralen sletter meldingene.
- *Tillat anon. meldinger* – Velg *Nei* hvis du vil avvise meldinger som kommer fra anonyme avsendere.
- *Motta reklame* – Angi om du vil motta multimediemeldingsreklame eller ikke.
- *Rapporter* – Sett denne til *Ja* hvis du vil at statusen for den sendte meldingen (*Venter*, *Mislyktes*, *Lever*) skal vises i loggen. Se side 21.

 **Merk:** Det kan hende at det ikke er mulig å motta en rapport for en multimediemelding som er sendt til en e-postadresse.

- *Avslå rapport* – Velg *Ja* hvis du ikke vil at spillmobilen skal sende leveringsrapporter for mottatte multimediemeldinger.
- *Gyldighet for melding* – Hvis mottakeren av en melding ikke kan nås i løpet av gyldighetsperioden, fjernes meldingen fra multimediemeldingssentralen. Vær oppmerksom på at nettverket må støtte denne funksjonen. *Maks. tid* er maksimumstiden som nettverket tillater.
- *Bildestørrelse* – Angi størrelsen for bildet i en multimediemelding. Valgene er: *Liten* (maks. 160 x 120 piksler) og *Stor* (maks. 640 x 480 piksler).
- *Standardhøytaler* – Velg *Høytaler* eller *Håndsett* hvis du vil at lydene i en multimediemelding skal spilles av gjennom høytaleren eller hodetelefonen. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se '*Høytaler*' på side 14.

Innstillinger for e-post

Gå til **Meldinger**, og velg **Valg** → **Innstillinger** → **E-post**.

Åpne *Postkasse i bruk* for å velge hvilken postkasse du vil bruke.

Valg når du redigerer e-postinnstillinger: *Redigeringsvalg*, *Ny postkasse*, *Slett*, *Hjelp* og *Avslutt*.

Innstillinger for Postkasser

Velg *Postkasser* for å åpne en liste over postkasser som er angitt. Hvis det ikke er angitt noen postkasser, blir du bedt om å gjøre det. Følgende liste over innstillinger vises:

- *Postkassenavn* – Skriv inn et beskrivende navn for postkassen.
- *Tilgangspunkt i bruk (Må angis)* – Dette er Internett-tilgangspunktet som brukes for postkassen. Velg et tilgangspunkt i listen. Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du oppretter et Internett-tilgangspunkt, kan du også se '*Tilkoblingsinnstillinger*' på side 41.
- *Min e-postadresse (Må angis)* – Skriv inn e-postadressen du fikk av tjenesteleverandøren. Adressen må inneholde @-tegnet. Svar på meldingene dine sendes til denne adressen.
- *Utg. e-postserver: (Må angis)* – Skriv inn IP-adressen eller vertsnavnet for datamaskinen som sender e-post fra deg.
- *Send melding* – Angi hvordan e-post sendes fra spillmobilen. *Straks* – En tilkobling til postkassen startes rett etter at du har valgt *Send*. *Ved neste tilkob.* – E-postmeldinger sendes neste gang du kobler deg til den eksterne postkassen.
- *Send kopi til deg selv* – Velg *Ja* for å lagre en kopi av e-postmeldingen i den eksterne postkassen og på adressen angitt i *Min e-postadresse*.
- *Inkluder signatur* – Velg *Ja* hvis du vil legge ved en signatur i e-postmeldingene, og hvis du vil begynne å skrive eller redigere en signaturtekst.
- *Brukernavn:* – Skriv inn brukernavnet som du har fått av tjenesteleverandøren.
- *Passord:* – Skriv inn passordet. Hvis du lar dette feltet stå tomt, blir du bedt om å oppgi dette passordet når du forsøker å koble deg til den eksterne postkassen.

- *Innk. e-postserver: (Må angis)* – Dette er IP-adressen eller vertsnavnet for datamaskinen som mottar e-post til deg.
- *Postkassetype:* – Denne angir e-postprotokollen som anbefales av tjenesteleverandøren for den eksterne postkassen. Valgene er *POP3* og *IMAP4*.



Merk: Denne innstillingen kan bare velges én gang, og den kan ikke endres hvis du har lagret eller gått ut av postkasseinnstillingene.

- *Sikkerhet* – Denne brukes med POP3-, IMAP4- og SMTP-protokoller for å sikre tilkoblingen til den eksterne postkassen.
- *Sikker pålogg. (APOP)* – Denne brukes med POP3-protokollen for å kryptere sendingen av passord til den eksterne e-postserveren. Den vises ikke hvis IMAP4 er valgt for *Postkassetype*.
- *Hent vedlegg* (vises ikke hvis e-postprotokollen er satt til POP3) – Denne brukes til å hente e-postmeldinger med eller uten vedlegg.
- *Hent topptekst:* Denne brukes til å begrense antall e-posttitler du vil motta på spillmobilen. Valgene er *Alle* og *Brukerdefinert*, som bare kan brukes med IMAP4-protokollen.

Innstillinger for tjenestemeldinger

Når du går til **Meldinger** og velger **Valg** → *Innstillinger* → *Tjenestemelding*, åpnes følgende liste over innstillinger:

- *Tjenestemeldinger* – Velg om du vil motta tjenestemeldinger eller ikke.

- *Godkjenning påkrevd* - Velg om du bare vil motta tjenestemeldinger fra godkjente kilder.

Innstillinger for CBS

Spør tjenesteleverandøren om CBS er tilgjengelig og hvilke tilgjengelige emner og tilhørende emnenumre som finnes. Gå til **Meldinger**→ **Valg**→ *Innstillinger*→ *CBS* for å endre innstillingene:

- *Mottak* - På eller Av.
- *Språk* - Alle lar deg motta CBS-meldinger på alle språk som støttes. *Valgt* lar deg velge hvilke språk du vil motta CBS-meldinger på. Hvis språket du ønsker ikke finnes i listen, velger du *Andre*.
- *Emnesporing* - Hvis du mottar en melding som ikke tilhører noen av de eksisterende emnene, lar *Emnesporing*→ *På* deg lagre emnenummeret automatisk. Emnenummeret lagres i emnelisten og vises uten navn. Velg *Av* hvis du ikke vil lagre nye emnenumre automatisk.

Innstillinger for Andre-mappen

Gå til **Meldinger**, og velg **Valg**→ *Innstillinger*→ *Annet* for å åpne følgende liste over innstillinger:

- *Lagre sendte meld.* - Velg om du vil lagre en kopi av hver enkelt tekstmelding, multimediemelding eller e-postmelding som du har sendt til mappen for sendte elementer.

- *Antall lagrede meld.* - Angi hvor mange sendte meldinger som skal lagres om gangen i mappen for sendte elementer. Standardgrensen er 20 meldinger. Når grensen er nådd, slettes den eldste meldingen.



10. Profiler

↔ Gå til Meny→ Profiler.


I Profiler kan du justere og tilpasse tonene for ulike begivenheter, miljøer eller samtalegrupper. Det finnes seks forhåndsinnstilte profiler: *Generell*, *Lydløs*, *Møte*, *Utendørs*, *Personsøker* og *Frakoblet*, som du kan tilpasse til dine behov.

Du kan se den gjeldende valgte profilen øverst på displayet i ventemodus. Hvis profilen *Generell* er i bruk, vises bare gjeldende dato.

Tonene kan være standard ringetoner, toner som er opprettet i Redigering, toner som er mottatt i en melding eller overført til spillmobilen via Bluetooth eller en PC-tilkobling og deretter lagret på spillmobilen.


Endre profilen


- 1 Gå til Meny→ Profiler. En liste over profiler åpnes.
- 2 I listen over profiler blir du til en profil og velger **Valg**→ **Aktiver**.

💡 **Snarvei:** Du endrer profilen ved å trykke på  i ventemodus. Bla til profilen du vil aktivere, og trykk på **OK**.




Tilpasse profiler


 **Merk:** Hvis du vil ha informasjon om profilen *Frakoblet*, kan du se '*Profilen Frakoblet*' på side 91.

- 1 Du endrer en profil ved å bla til profilen i listen over profiler og velge **Valg**→ **Tilpass**. En liste over profilinnstillinger åpnes.
- 2 Bla til innstillingen du vil endre, og trykk på  for å åpne valgene:

- *Ringetone* – Du angir en ringetone for samtaler ved å velge en ringetone fra listen. Når du blar gjennom listen, kan du stoppe ved en tone for å høre på den før du foretar et valg. Trykk på en tast for å stoppe lyden. Hvis du bruker et minnekort, får toner som lagres på det,

-ikonet ved siden av tonenavnet.

Ringetoner bruker delt minne. Se '[Delt minne](#)' på side 16.


 **Merk:** Du kan endre ringetoner på to steder: Profiler eller Kontakter. Se '[Legge til en ringetone for et kontaktkort eller en kontaktgruppe](#)' på side 55.

- *Anrop varsles med* – Når *Stigende* er valgt, begynner ringevolumet på nivå én og økes nivå for nivå til det angitte volumnivået.
- *Ringevolum* – Angi volumnivået for ringetoner og meldingsvarsling.
- *Varseltone for meld.* – Angi tonen for meldinger.
- *Vibrerende varsling* – Angi at spillmobilen skal vibrere ved innkommende anrop og meldinger.
- *Tastevolum* – Angi volumnivået for tastaturet.
- *Varseltoner* – Spillmobilen gir fra seg en varseltone, for eksempel når batteriet er tomt for strøm.




- *Varsling for* – Angi at spillmobilen bare skal ringe ved anrop fra telefonnumre som tilhører en valgt kontaktgruppe. Telefonanrop fra personer utenfor den valgte gruppen, har lydløs varsling. Valgene er *Alle anrop* / (liste over kontaktgrupper, hvis du har opprettet dem). Se '[Opprette kontaktgrupper](#)' på side 56.
- *Profilnavn* – Du kan endre navnet på en profil og gi den det navnet du ønsker. Profilen Generell og Frakoblet kan ikke gis nytt navn.

Profilen Frakoblet

 **Merk:** Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke denne funksjonen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, Bluetooth eller radio eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.

I profilen Frakoblet kan du, uten å være tilkoblet det trådløse GSM-nettverket, bruke spillmobilen til å spille spill, lytte til musikk og radio.

 **Advarsel:** I profilen Frakoblet kan du ikke ringe ut eller ringe nødnumre. Du kan heller ikke bruke andre funksjoner som krever nettverksdekning.

1 Gå til **Meny**→ **Profiler**.

I listen over profiler blar du til *Frakoblet* og velger **Valg**→ *Aktiver*.

- Trykk på **Ja**. Spillmobilen starter på nytt, og GSM er slått av, som angitt av i signalstyrkeindikatoren. Det kommer ingen trådløse GSM-signaler til og fra enheten.



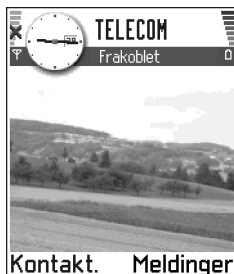
Tips! Trykk raskt på strømtasten for å åpne listen over tilgjengelige profiler, bla til *Frakoblet* og velg **OK**




Merk: Hvis Bluetooth ble slått av som et resultat av at du åpnet profilen *Frakoblet*, må du aktivere Bluetooth igjen manuelt. Se '[Bluetooth-innstillinger](#)' på side 116.



Merk: I områder hvor det ikke er tillatt med mobiltelefon, kan det også hende at det er forbudt med Bluetooth og radio. Du bør derfor undersøke dette med de lokale myndighetene før du bruker Bluetooth eller radio.



Tilpasse profilen Frakoblet

- Bla til *Frakoblet* i listen over profiler, og velg **Valg** → *Tilpass*. En liste over profilinnstillinger åpnes.
- Bla til innstillingen du vil endre, og trykk på  for å åpne valgene:
 - Ringevolum* – Angi volumnivået for varseltoner for meldinger som mottas via Bluetooth.
 - Varseltone formeld.* – Angi tonen for meldinger som mottas via Bluetooth.
 - Vibrerende varsling* – Angi at spillmobilen skal vibrere ved innkommende Bluetooth-meldinger.
 - Tastevolum* – Angi volumnivået for tastaturet.
 - Varseltoner* – Angi en varseltone, for eksempel når batteriet holder på å gå tomt for strøm.
 - Profilnavn* – Du kan ikke endre navn på profilen *Frakoblet*.

Gå ut av profilen Frakoblet

- Gå til **Meny** → **Profiler**.
- I listen over profiler blar du til en annen profil enn *Frakoblet* og velger **Valg** → *Aktiver*.
- Trykk på **Ja**. Spillmobilen starter på nytt, og reaktiverer den trådløse GSM-forbindelsen (forutsatt at signalstyrken er god nok).



11. Kalender



Merk: Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke denne funksjonen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.




Gå til **Meny** → **Kalender**.

I kalenderen kan du holde oversikt over avtaler, møter, fødselsdager, merkedager og andre hendelser. Du kan også angi at en kalenderalarm skal minne deg på kommende hendelser.

Kalenderen bruker delt minne. Se 'Delt minne' på side 16.


Opprette kalenderoppføringer

- 1 Velg **Valg** → *Ny oppføring* og velg:
 - *Møte* for å minne deg selv på en avtale til en bestemt dato og tid.
 - *Memo* for å skrive inn en generell oppføring for en dag.
 - *Merkedag* for å minne deg selv på fødselsdager eller spesielle datoer. Merkedagsoppføringer gjentas hvert år.


- 2 Fyll ut feltene. Se avsnittet 'Kalenderoppføringsfelt' på side 94. Bruk styretasten til å flytte mellom feltene. Trykk på  for å skifte mellom store og små bokstaver.
- 3 Trykk på **Utført** for å lagre oppføringen.


Redigere kalenderoppføringer

Valg når du redigerer en kalenderoppføring: *Slett*, *Send*, *Hjelp* og *Avslutt*.




- 1 Bla til oppføringen i dagsvisningen, og trykk på  for å åpne den.
- 2 Rediger oppføringsfeltene, og trykk på **Utført**.
 - Hvis du redigerer en gjentatt oppføring, må du velge hvordan du vil at endringene skal settes i verk: *Alle forekomster* - alle gjentatte oppføringer endres / *Bare denne* - bare den gjeldende oppføringen endres.


Slette kalenderoppføringer

- Bla til den oppføringen du vil slette i dagsvisningen, og velg **Valg** → **Slett**, eller trykk på . Trykk på **Ja** for å bekrefte.
- Hvis du sletter en gjentatt oppføring, må du velge hvordan du vil at endringen skal settes i verk: *Alle forekomster* - alle gjentatte oppføringer slettes / *Bare denne* - bare den gjeldende oppføringen slettes.

 **Eksempel:** Den ukentlige gruppetimen er avlyst. Du har angitt at kalenderen skal minne deg på den hver uke. Velg *Bare denne*, og kalenderen vil gi deg en påminnelse igjen neste uke.




Kalenderoppføringsfelter

- *Emne / Anledning* - skriv inn en beskrivelse av hendelsen.
- *Sted* - dette er stedet hvor møtet skal holdes (valgfritt).
- *Starttid, Sluttid, Startdato og Sluttdato*.
- *Alarm* - Trykk på  for å aktivere feltene for *Alarmtid* og *Alarmdag*.
- *Gjenta* - trykk på  for å endre oppføringen slik at den gjentas. Viser med  i dagsvisningen.

 **Eksempel:** Gjentakelsesfunksjonen er nyttig hvis du har en hendelse som gjentar seg, en ukentlig gruppetime, et møte hver måned eller en daglig rutine som du må huske.

- *Gjenta til* - Du kan angi en sluttdato for den gjentatte oppføringen.

- *Synkronisering* - Hvis du velger *Privat*, vil bare du kunne se kalenderoppføringen etter synkronisering. Den vil ikke bli vist til andre som kan koble seg til og vise kalenderen. Dette er nyttig når du for eksempel synkroniserer kalenderen med en kalender på en kompatibel datamaskin på jobb. Hvis du velger *Felles*, vises kalenderoppføringen til andre som kan koble seg til og vise kalenderen. Hvis du velger *Ingen*, kopieres ikke kalenderoppføringen til datamaskinen når du synkroniserer kalenderen.

 **Snarvei:** Hvis du vil skrive inn en kalenderoppføring, trykker du på en tast ( - ) i en av kalendervisningene. En møteoppføring åpnes, og tegnene du taster inn, legges til i *Emne*-feltet.





Kalendervisninger

Valg i de forskjellige


kalendervisningene: *Åpne, Ny oppføring, Ukesvisning / Månedvisning, Slett, Gå til dato, Send, Innstillinger, Hjelp og Avslutt*.



Månedsvisning

Synkroniseringsikoner i månedsvisningen:

-  - *Privat*
-  - *Felles*
-  - *Ingen* og
-  - *dagen har flere enn én oppføring*.

I månedsvisningen tilsvare én rad én uke. Dagens dato er understreket. Datoer som har kalenderoppføringer, er merket med en liten trekant nederst i høyre hjørne. Det vises en ramme rundt datoen som for øyeblikket er valgt.

- Hvis du vil åpne dagsvisningen, blar du til datoen du vil åpne, og trykker på .
- Hvis du vil gå til en bestemt dato, velger du **Valg** → *Gå til dato*. Skriv inn datoen, og trykk på **OK**.

 **Tips!** Hvis du trykker på  i måneds-, ukes-, eller dagsvisningen, utheves dagens dato automatisk.

Kalenderoppføringsikoner i dags- og ukesvisningen:



-  - Møte,
-  - Memo og
-  - Merkedag.

Mai						
15.05.2002						
	Ma	Ti	On	To	Fr	Lø
18	29	30	1	2	3	4
19	6	7	8	9	10	11
20	13	14	15	16	17	18
21	20	21	22	23	24	25
22	27	28	29	30	31	1
23	3	4	5	6	7	8
Valg			Tilbake			

Ukesvisning

I ukesvisningen vises kalenderoppføringene for den valgte uken i sju dagsbokser. Dagens ukedag er understreket. Memoer og merkedager plasseres før klokken 08.00.


Møteoppføringer merkes med fargede søyler i samsvar med start- og sluttiden.

- Hvis du vil vise eller redigere en oppføring, blar du til cellen som har en oppføring, og trykker på  for å åpne dagsvisningen. Deretter blar du til oppføringen og trykker på  for å åpne den.



Uke 20						
15.05.2002						
	Ma	Ti	On	To	Fr	Lø
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						
Valg			Tilbake			

Dagsvisning

I dagsvisningen kan du se kalenderoppføringene for den valgte dagen. Oppføringene er gruppert i samsvar med starttiden. Memoer og merkedager plasseres før klokken 08.00.

- Hvis du vil åpne en oppføring for redigering, blar du til den og trykker på .

Onsdag	
15.05.2002	
Reservere bill...	
8:00	
9:00	
10:00	
11:00	
12:00	Lunsj
13:00	
14:00	
Valg	Avslutt



- Trykk på  for å gå til neste dag, eller trykk på  for å gå til forrige dag.

Innstillinger for kalendervisninger

Velg **Valg** → *Innstillinger*, og velg:

- Standardvisning* – hvis du vil velge den visningen som vises først når du åpner Kalender.
- Uken begynner* – hvis du vil endre startdagen for uken.
- Ukesvisningstittel* – hvis du vil endre tittelen på ukesvisningen til enten ukenummeret eller ukedatoene.

Angi kalenderalarmer

- Opprett en ny møte- eller merkedagsoppføring, eller åpne en tidligere opprettet oppføring.
- Bla til *Alarm*, og trykk på  for å åpne feltene *Alarmtid* og *Alarmdag*.
- Angi alarmtiden og -datoen.
- Trykk på **Utført**. Alarmindikatoren  vises ved siden av oppføringen i dagsvisningen.

Stoppe en kalenderalarm

- Alarmen varer i ett minutt. Når alarmtiden utløper, trykker du på **Stopp** for å avslutte kalenderalarmen. Hvis du trykker på en annen tast, settes alarmen til slumremodus.


Sende kalenderoppføringer

- I dagsvisningen blar du til den oppføringen du ønsker å sende før du velger **Valg** → *Send*. Velg deretter metoden. Valgene er følgende: *Via SMS*, *Via e-post* (bare tilgjengelig hvis de riktige e-postinnstillingene er angitt) eller *Via Bluetooth*. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se '*Meldinger*' og '*Send data via Bluetooth*' på side 117.

Dataimport

Du kan flytte kalender-, kontakt- og gjøremålsdata fra mange ulike Nokia-telefoner til din spillmobil ved hjelp av spillmobils dataimportprogram i PC Suite for Nokia N-Gage. Du finner instruksjoner om hvordan du bruker dette programmet i den elektronske hjelpen for PC Suite.

12. Tilbehør og Media

 **Merk:** Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke funksjonene i mappene **Tilbehør** og **Media**. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.

Favoritter




 Gå til **Meny** → **Tilbehør** → **Favoritter**.

Du kan bruke Favoritter til å lagre snarveier, koblinger til favorittbilder, videoklipp, notater, Opptakerlydfiler, leserbokmerker og lagrede lesesider.



Valg i hovedvinduet for Favoritter: *Åpne, Rediger snarvei, Snarveikon, Slett snarvei, Flytt, Listevissning / Rutenettvisning, Hjelp og Avslutt*

Standardsnarveiene:


-  - åpner Notater,
-  - åpner Kalender med gjeldende dato valgt,
-  - åpner Innboks i Meldinger.

Legge til snarveier

Du kan bare legge til snarveier fra individuelle programmer. Ikke alle programmer har denne funksjonaliteten.


- 1 Åpne programmet og bla til elementet du vil legge til som snarvei i Favoritter.

- 2 Velg **Valg** → *Legg til i Favoritter*, og trykk på **OK**.

 **Merk:** En snarvei i Favoritter oppdateres automatisk hvis du flytter elementet den peker til, for eksempel fra en mappe til en annen.



I Favoritter:

- **Du åpner en snarvei** ved å bla til ikonet og trykke på . Filen åpnes i det tilsvarende programmet.
- **Du sletter en snarvei** ved å bla til snarveien du vil fjerne og velge **Valg** → *Slett snarvei*. Når du fjerner en snarvei, påvirker ikke dette filen den viser til.
- **Du kan endre overskriften for snarveien** ved å velge **Valg** → *Rediger snarvei*. Skriv inn det nye navnet. Denne

endringen påvirker bare snarveien, ikke filen eller elementet snarveien viser til.

Gjøremål

➔ Gå til **Meny**→ **Tilbehør**→ **Gjøremål**.



I Gjøremål kan du ha en liste over oppgaver som du må utføre.

Gjøremålslisten bruker delt minne. Se 'Delt minne' på side 16.

- 1 Hvis du vil begynne å skrive et gjøremålsnotat, trykker du på en tast (1.aa - 0.aa). Redigereren åpnes, og markøren blinker etter bokstavene du har tastet inn.
- 2 Skriv inn oppgaven i *Emne*-feltet. Trykk på for å legge til spesialtegn.
 - Når du skal angi forfallsdatoen for oppgaven, blar du til feltet *Forfallsdato* og taster inn en dato.
 - Hvis du vil angi prioritet for gjøremålsnotatet, blar du til *Prioritet*-feltet og trykker på .
- 3 Hvis du vil lagre gjøremålsnotatet, trykker du på **Utført**.

Merk: Hvis du fjerner alle tegn og trykker på **Utført**, vil det tidligere lagrede notatet bli slettet.



- Hvis du vil åpne et gjøremålsnotat, blar du til det og trykker på .
- Hvis du vil slette et gjøremålsnotat, blar du til det og velger **Valg**→ *Slett*, eller du trykker på .
- Hvis du vil merke et gjøremålsnotat som fullført, blar du til det og velger **Valg**→ *Fullført*.
- Hvis du vil gjenopprette et gjøremålsnotat, velger du **Valg**→ *Ikke fullført*.

Prioritetsikoner: - *Høy*, - *Lav*, og (intet ikon) - *Standard*.

Statusikoner: - oppgave fullført og - oppgave ikke fullført.


Kalkulator











➔ Gå til **Meny**→ **Tilbehør**→ **Kalkulator**.

Valg i Kalkulator: *Siste resultat*, *Minne*, *Tømskjem*, *Hjelp* og *Avslutt*.

- 1 Tast inn det første tallet i regnestykket. Trykk på for å slette en feil i tallet.
- 2 Bla til en funksjon, og trykk på for å velge den. Bruk for å addere, for å subtrahere, for å multiplisere eller for å dividere.
- 3 Tast inn det andre tallet.
- 4 Når du skal utføre beregningen, blar du til og trykker på .

 **Merk:** Kalkulatoren har begrenset nøyaktighet, og avrundingsfeil kan forekomme, spesielt i lange divisjoner.

- Hvis du vil legge til en desimal, trykker du på .
- Trykk på og hold nede  for å fjerne resultatet for den forrige beregningen.
- Bruk  og  for å vise tidligere beregninger og bevege deg i regnearket.
- Velg  for å lagre et tall i minnet, angitt med **M**. Hvis du skal hente tallet fra minnet, velger du . Hvis du skal slette et tall fra minnet, velger du **Valg** → *Minne* → *Fjern*.
- Hvis du vil hente resultatet fra den siste beregningen, velger du **Valg** → *Siste resultat*.


 **Tips!** Trykk på  gjentatte ganger for å bla gjennom funksjonene. Du kan se at utvalget endres mellom funksjonene.

Omregning

➡ Gå til **Meny** → **Tilbehør** → **Omregning**.








I Omregning kan du konvertere mål som for eksempel *Lengde* fra en enhet (*Yard*) til en annen (*Meter*).

 **Merk:** Omregning har begrenset nøyaktighet, og avrundingsfeil kan forekomme.

Omregningsenheter


Valg i Omregning: *Velg enhet* / *Endre valuta*, *Omregningstype*, *Valutakurser*, *Hjelp* og *Avslutt*.

- 1 Bla til *Type*-feltet, og trykk på  for å åpne en liste over mål. Bla til det målet du vil bruke, og trykk på **OK**.
- 2 Bla til det første *Enhet*-feltet, og trykk på  for å åpne en liste over tilgjengelige enheter. Velg enheten du vil omregne **fra**, og trykk på **OK**.
Bla til det neste *Enhet*-feltet, og velg enheten du vil omregne **til**.
- 3 Bla til det første *Mengde*-feltet og legg inn valutaen du vil omregne. Det andre *Mengde*-feltet endres automatisk til å vise den omregnede verdien.
Trykk på  for å legge til en desimal, og trykk på  for symbolene +, - (for temperaturer) og E (eksponent).

 **Merk:** Omregningsrekkefølgen endres hvis du skriver inn en verdi i det andre *Mengde*-feltet. Resultatet vises i det første *Mengde*-feltet.

Angi en basisvaluta og vekslingskurser

Før du kan regne om valutaer, må du velge en basisvaluta og legge til vekslingskurser.

 **Merk:** Kursen for basisvalutaen er alltid 1. Basisvalutaen bestemmer omregningskursene for de andre valutaene.

- 1 Velg **Valuta** som måltype, og velg **Valg**→ *Valutakurser*. En liste over valutaer åpnes, og du kan se den gjeldende basisvalutaen øverst.
- 2 Hvis du vil endre basisvalutaen, blar du til valutaen og velger **Valg**→ *Angi som basisval.*



Merk: Når du endrer basisvalutaen, settes alle tidligere angitte vekslingskurser til **0**, og du må taste inn nye kurser.

- 3 Legg til vekslingskurser (se eksempel), bla til valutaen og tast inn en ny kurs, det vil si, hvor mange enheter av valutaen som tilsvarer én enhet av basisvalutaen du har valgt.
- 4 Når du har lagt inn alle de nødvendige vekslingskursene, kan du regne om valutaer. Se 'Omregningsenheter' på side 99.



Eksempel: Hvis du angir euro (EUR) som basisvaluta, vil et britisk pund (GBP) være cirka EUR 1,63575. Derfor skriver du inn 1,63575 som vekslingskurs for GBP.



Tips! Hvis du vil endre valuta, går du til valutakursvisningen, blar til valutaen og velger **Valg**→ *Endre valuta*.

Notater



➔ Gå til **Meny**→ **Tilbehør**→ **Notater**.



Du kan koble notater til Favoritter og sende dem til andre kompatible enheter. Rene tekstfiler (TXT-format) som du mottar, kan lagres i Notater.

- Trykk på (1.00 - 0.00) for å begynne å skrive. Trykk på (C) for å fjerne bokstaver. Trykk på **Utført** for å lagre.

Klokke



➔ Gå til **Meny**→ **Tilbehør**→ **Klokke**.




Valg i Klokke: *Angi*

alarm, Endre alarm, Fjern alarm, Innstillinger, Hjelp og Avslutt.

Endre klokkeinnstillinger

- Hvis du vil endre tiden eller datoen, velger du **Valg**→ *Innstillinger* i Klokke. Hvis du vil endre klokken som vises i ventemodus, blar du nedover i innstillingene under *Dato og tid* og velger *Klokketype*→ *Analog* eller *Digital*.

Angi en alarm

- 1 Hvis du vil angi en ny alarm, velger du **Valg**→ *Angi alarm*.
- 2 Tast inn alarmtiden, og trykk på **OK**. Når alarmen er aktivert, vises indikatoren .



Merk: Klokkealarmen fungerer selv om spillmobilen er slått av.

- Hvis du vil avbryte en alarm, går du til klokken og velger **Valg**→ *Fjern alarm*.

Slå av alarmen

- Trykk på **Stopp** for å slå av alarmen.

- Når alarmen lyder, trykker du på en tast eller **Slumre** for å stoppe alarmen i fem minutter. Etter det fortsetter alarmen. Du kan gjøre dette maksimum fem ganger.

Hvis alarmtiden nås når spillmobilen er slått av, vil den slå seg på selv og avgj alarmen. Hvis du trykker på **Stopp**, vil spillmobilen spørre om du vil aktivere spillmobilen for anrop. Trykk på **Nei** for å slå av spillmobilen, eller på **Ja** for å ringe og motta anrop.



Merk: Trykk ikke på **Ja** hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.

Redigering

➡ Gå til **Meny**→ **Media**→ **Redigering**.



I Redigering kan du opprette dine egne tilpassede ringetoner. Vær oppmerksom på at det ikke er mulig å redigere en standard ringetone.

Valg i hovedvisningen for Redigering: *Åpne, Ny tone, Slett, Merk/fjern merking, Endre navn, Kopier, Hjelp og Avslutt*.




- Velg **Valg**→ *Ny tone* for å åpne redigereren og begynne å komponere.

Valg når du komponerer: *Spill av, Sett inn symbol, Stil, Tempo, Volum, Hjelp og Avslutt*.








- Bruk tastene til å legge til noter og pauser. Se tabellen.

Du kan også velge **Valg**→ *Sett inn symbol* for å åpne en liste over noter og pauser.

Standardlengden på en note er 1/4.

- Hvis du vil lytte til en tone, trykker du på  eller velger **Valg**→ *Spill av*. Trykk på **Stopp** for å stoppe avspillingen.
- Hvis du vil justere volumet, velger du **Valg**→ *Volum* før du spiller av tonen.
- Hvis du vil justere tempoet, velger du **Valg**→ *Tempo*. Du hever eller senker tempoet gradvis ved å trykke på  eller . Tempoet måles i taktslag per minutt.

Det maksimale er 250 taktslag, standardtempoet for en ny tone er 160 taktslag, og det minste er 50 taktslag.

- Du velger mange noter eller pauser samtidig ved å trykke på og holde nede  og trykke på og holde nede  eller  samtidig.
 - Hvis du vil bruke forskjellige avspillingsstiler, velger du **Valg**→ *Stil*→ *Legato* - noter spilles av på en myk og jevn måte, eller velg en eller flere noter og velg deretter *Stakkato* - noter spilles av atskilt for å få frem korte, skarpe lyder.
 - Hvis du vil flytte note(r) opp eller ned på notelinjene med et halvt trinn, blar du til noten og trykker på  eller .
 - Hvis du vil lage C#, trykker du på og holder nede  sammen med .
- Trykk på **Tilbake** for å lagre.

Tast	Note	Tast og funksjon
	c	reduserer trinnvis lengden på de(n) valgte noten(e)/pausen(e).
	d	øker trinnvis lengden på de(n) valgte noten(e)/pausen(e).
	e	setter inn en pause.
	f	Trykk på for å åpne en liste over noter og pauser.
	g	bytter oktaver. Alle valgte noter eller pauser flyttes til neste oktav.
	a	sletter alle valgte noter.
	h	Et langt trykk på tastene - får frem en forlenget (prikket) note eller pause, eller det forkorter en forlenget note.

Opptaker

➡ Gå til **Meny**→ **Media**→ **Opptaker**.



Valg i Opptaker: *Åpne, Spill inn lydklipp, Slett, Flytt til enh.minne, Flytt til minnekort, Merk/ fjern merking, Endre lydklippnavn, Send, Legg til i Favoritter, Innstillinger, Hjelp og Avslutt.*

Med taleopptakeren kan du spille inn telefonsamtaler og talememoer. Hvis du spiller inn en telefonsamtale, vil begge parter høre en tone hvert femte sekund under innspillingen.



Merk: Overhold alle lokale lovbestemmelser om innspilling av telefonsamtaler. Ikke bruk denne funksjonen på en ulovlig måte.

- Velg **Valg**→ *Spill inn lydklipp*, og bla til en funksjon og trykk på for å velge den. Bruk: - for å spille inn, - for å sette på pause, - for å stoppe, - for å spole fremover, - for å spole bakover eller - for å spille av en åpen lydfil.



Merk: Du kan ikke bruke opptakeren når et dataanrop eller en GPRS-tilkobling er aktivert.




13. Tjenester (XHTML)



Merk: Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke denne funksjonen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.



Gå til **Meny** → **Media** → **Tjenester** eller trykk på og hold  i ventemodus.

Forskjellige tjenesteleverandører på Internett har sider spesielt utformet for mobile enheter, og tilbyr tjenester som nyheter, værmeldinger, banktjenester, reiseinformasjon, underholdning og spill. Med XHTML-leseren kan du vise disse tjenestene som WAP-sider skrevet i WML, XHTML-sider skrevet i XHTML, eller en blanding av begge.



Ordforklaring: XHTML-leseren støtter sider som er skrevet i Extensible Hypertext Markup Language (XHTML) og Wireless Markup Language (WML).



Merk: Hvis du vil ha informasjon om tilgjengelige tjenester, priser og fakturering, kan du kontakte nettverkssoperatøren og/eller tjenesteleverandøren. Tjenesteleverandørene kan også gi veiledning om hvordan du skal bruke tjenestene.

Grunnleggende trinn for tilgang

- Lagre innstillingene som trengs for å få tilgang til Web-tjenesten du vil bruke. Se det neste avsnittet, '[Sette opp spillmobilen for lesertjenesten](#)'.
- Opprette en tilkobling til tjenesten. Se side [104](#).
- Starte lesing på Web-sidene. Se side [105](#).
- Avslutte tilkoblingen til tjenesten. Se side [108](#).

Sette opp spillmobilen for lesertjenesten

Motta innstillinger i en smartmelding

Det kan hende at du kan motta tjenesteinnstillinger i en spesiell tekstmelding, en såkalt smartmelding, fra nettverkssoperatøren eller tjenesteleverandøren som tilbyr tjenesten. Se '[Motta smartmeldinger](#)' på side [78](#). Hvis du vil ha mer informasjon, kan du kontakte nettverkssoperatøren eller tjenesteleverandøren, eller du kan besøke Nokia.com (www.nokia.com).



Tips! Innstillingene kan for eksempel være tilgjengelige på Web-området til nettverkssoperatøren eller tjenesteleverandøren.

Angi innstillingene manuelt

Følg instruksjonene du får fra tjenesteleverandøren.

- 1 Gå til **Innst.** → *Tilkoblingsinnstillinger* → *Tilgangspunkter* og definer innstillingene for et tilgangspunkt. Se '*Tilkoblingsinnstillinger*' på side 41.
- 2 Gå til **Tjenester** → **Valg** → *Legg til bokmerke*. Skriv inn et navn for bokmerket og adressen til leseriden som er angitt for det gjeldende tilgangspunktet.


Opprette en tilkobling






Når du har lagret alle de nødvendige tilkoblingsinnstillingene, kan du få tilgang til leversider.

Det er tre forskjellige måter å få tilgang til leversider på:


- Velg startsidene (📁) til tjenesteleverandøren.
- Velg et bokmerke fra bokmerkevisningen
- Trykk på tastene **2abc** - **9wxyz** for å begynne å

skrive inn adressen til en leverside. Gå til-feltet nederst i displayet aktiveres, og du kan fortsette å skrive inn adressen der.


 **Tips!** Hvis du vil åpne bokmerkevisningen mens du blar, trykker du på og


Bokmerker		
	Nokia	6
	Mobil	6
	Java	0*
	Melodier	0
	Video	0
	www.mobile.nokia ...	
Valg		Avslutt

holder nede . Hvis du vil gå tilbake til leservisningen igjen, velger du **Valg** → *Tilbake til side*.


Når du har valgt en side eller skrevet inn adressen, trykker du på  for å begynne å laste ned siden. Se også '*Indikatorer for datatilkobling*' på side 10.


Tilkoblingssikkerhet

Hvis sikkerhetsindikatoren  vises mens en tilkobling er aktiv, er dataoverføringen mellom enheten og gatewayen for leseren eller serveren for leseren kryptert.

 **Merk:** Sikkerhetsikonet angir ikke at dataoverføringen mellom gatewayen og innholdsserveren (stedet der den forespurte ressursen er lagret) er sikker.

Vise bokmerker

 **Ordforklaring:** Et bokmerke består av en Internett-adresse (obligatorisk), en bokmerketittel, et WAP-tilgangspunkt og, hvis tjenesten krever det, et brukernavn og et passord.

 **Merk:** Spillmobilen kan ha forhåndsinstallerte bokmerker for områder som ikke er tilknyttet Nokia. Nokia garanterer eller støtter ikke disse områdene. Hvis du velger å besøke disse sidene, må du ta samme forholdsregler for sikkerhet eller innhold som når du besøker en hvilken som helst annen side.

Valg i visningen Bokmerker (utvalg i et bokmerke eller en mappe): *Åpne, Last ned, Tilbake til side, Send, Gå til URL-adresse / Søk etter bokmerke, Legg til bokmerke, Rediger, Slett, Les tjen.meldinger, Koble fra, Flytt til mappe, Ny mappe, Merk/ fjern merking, Endre navn, Tøm buffer, Detaljer, Legg til i Favoritter, Innstillinger, Hjelp og Avslutt.*

I bokmerkevisningen kan du se bokmerker som peker til forskjellige typer Web-sider. Bokmerker indikeres med følgende ikoner:



- Startsiden som er angitt for tilgangspunktet for leseren. Hvis du bruker et annet Web-tilgangspunkt for å bla, endres startsiden tilsvarende.



- Den sist besøkte siden. Når spillmobilen kobles fra tjenesten, beholdes adressen til den sist besøkte siden i minnet til en ny side besøkes ved neste tilkobling.



- Et bokmerke som viser tittelen.

Når du blar gjennom bokmerker, kan du se adressen til det uthevede bokmerket i Gå til-feltet nederst i displayet.

Legge til bokmerker manuelt

- 1 I bokmerkevisningen velger du **Valg** → *Legg til bokmerke.*

- 2 Fyll ut feltene. Det er bare adressen som må angis. Standardtilgangspunktet tilordnes bokmerket hvis du ikke velger et annet. Trykk på for å legge inn spesialtegn, for eksempel /, ., : og @. Trykk på for å fjerne tegn.
- 3 Velg **Valg** → *Lagre* for å lagre bokmerket.

Sende bokmerker

- Hvis du vil sende et bokmerke, blar du til det og velger **Valg** → *Send* → *Via SMS.*

Lese

På en leserside vises nye koblinger understreket i blått og tidligere besøkte koblinger i fiolett. Bilder som fungerer som koblinger, får en blå ramme.

Valg når du blar: *Åpne, Tjenestevalg, Bokmerker, Historikk, Gå til URL-adresse, Vis bilde, Les tjen.meldinger, Lagre som bokm., Send bokmerke, Last inn på nytt, Koble fra, Vis bilder, Tøm buffer, Lagre side, Søk, Detaljer, Tilkobling, Sikkerhet, Innstillinger, Hjelp og Avslutt.*


Taster og kommandoer som brukes når du blar

- Når du skal åpne en kobling, merker du den og trykker på .
- Bruk styretasten til å bla i visningen.
- Hvis du vil legge inn bokstaver og tall i et felt, trykker du på tastene  - . Trykk på  +  for å legge inn spesialtegn, for eksempel /, ., : og @. Trykk på  for å fjerne tegn.
- Hvis du vil gå til den forrige siden når du blar, trykker du på **Tilbake**. Hvis **Tilbake** ikke er tilgjengelig, velger du **Valg** → *Historikk* for å vise en kronologisk liste over sidene du har besøkt i løpet av en økt. Historikklisten tømmes hver gang en økt lukkes.
- Hvis du vil merke av i bokser og gjøre utvalg, trykker du på .
- Hvis du vil hente det nyeste innholdet på serveren, velger du **Valg** → *Last inn på nytt*.
- Hvis du vil åpne en underliste med kommandoer eller handlinger for den Web-siden som er åpen, velger du **Valg** → *Tjenestevalg*.
- Trykk på  for å koble fra en Web-tjeneste og slutte å lese.



Vise nye tjenestemeldinger mens du blar

Slik laster du ned og viser nye tjenestemeldinger mens du blar:

- 1 Velg **Valg** → *Les tjen.meldinger* (vises bare hvis det er nye meldinger).
- 2 Gå til meldingen og trykk på  for å laste den ned og åpne den.

Hvis du vil ha mer informasjon om tjenestemeldinger, kan du se 'Tjenestemeldinger' på side 79.

Lagre bokmerker

- Hvis du vil lagre et bokmerke mens du blar, velger du **Valg** → *Lagre som bokm.*
- Hvis du vil lagre et bokmerke du har mottatt i en smartmelding, åpner du meldingen i innboksen i Meldinger og velger **Valg** → *Lagre i bokmerker*. Se også 'Motta smartmeldinger' på side 78.

Vise lagrede sider

Hvis du regelmessig viser sider som inneholder informasjon som ikke endres ofte, kan du lagre sidene og vise dem i frakoblet modus.

Valg i visningen Lagrede sider:

Åpne, Tilbake til side, Last inn på nytt, Slett, Les tjen.meldinger, Koble fra, Flytt til mappe, Ny mappe, Merk/fjern merking, Endre navn, Tøm buffer, Detaljer, Legg til i Favoritter, Innstillinger, Hjelp og Avslutt.

- Hvis du vil lagre en side mens du blar, velger du **Valg**→*Lagre side*.

Lagrede sider indikeres med følgende ikoner:



- Den lagrede Web-siden.

I visningen for lagrede sider kan du også opprette mapper for å oppbevare de lagrede Web-sidene. Mapper indikeres med følgende ikon:



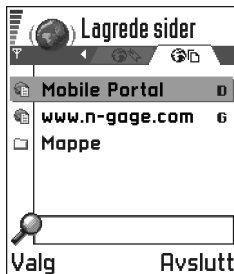
- Mappe som inneholder lagrede Web-sider.

- For å åpne visningen Lagrede sider trykker du på i Bokmerkevisningen. I visningen Lagrede sider trykker du på for å åpne en lagret side.

Hvis du vil starte en tilkobling til Web-tjenesten og hente siden igjen, velger du **Valg**→*Last inn på nytt*. Du kan også ordne sidene i mapper.



Merk: Spillmobilen forblir tilkoblet etter at du har lastet inn siden igjen.



Laste ned

Du kan laste ned elementer som ringetoner, bilder, operatørlogoer og videoklipp via mobilleseren.

Når elementene er lastet ned, behandles de av de respektive programmene på spillmobilen. For eksempel lagres et nedlastet bilde under **Media**→**Bilder**.

Laste ned direkte fra Web-siden

Slik laster du ned elementet direkte fra en Web-side:

- Bla til koblingen og velg **Valg**→*Åpne*.

Kjøpe et element



Merk: Opphavsrettbeskyttelse kan forhindre at bilder, ringetoner og annet innhold blir kopiert, endret, overført eller videresendt.

Slik laster du ned elementet:

- Bla til koblingen og velg **Valg**→*Åpne*.
- Velg **Kjøp** hvis du vil kjøpe elementet.

Kontrollere et element før nedlasting

Du kan se detaljer om et element før du laster det ned. Detaljer om et element kan omfatte pris, en kort beskrivelse og størrelse.



Merk: Kontakt tjenesteleverandøren din for å høre om de tilbyr denne tjenesten.


- Bla til koblingen og velg **Valg**→*Åpne*.

Detaljer om elementet vises på spillmobilen.

- Hvis du vil fortsette med nedlastingen, trykker du på *Godta*. Hvis du vil avbryte nedlastingen, trykker du på *Avbryt*.



Avslutte en tilkobling

- Velg **Valg** → *Koble fra* eller
- Trykk på og hold nede  for å slutte å lese og gå tilbake til ventemodus.

Tømme bufferen

Informasjonen eller tjenestene du har åpnet, er lagret i spillmobilens hurtigbuffer.



Merk: Hvis du har forsøkt å få eller har hatt tilgang til konfidensiell informasjon som krever passord (for eksempel bankkontoen), bør du tømme hurtigbufferen etter bruk. Du tømmer hurtigbufferen ved å velge **Valg** → *Tøm buffer*.



Ordforklaring: En hurtigbuffer er et bufferminne som brukes til midlertidig lagring av data.

Leserinnsstillinger

Velg **Valg** → *Innstillinger*.

- *Std. tilgangspunkt* – Hvis du vil endre standardtilgangspunktet, trykker du på  for å åpne en liste over tilgjengelige tilgangspunkter. Det gjeldende standardtilgangspunktet utheves. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se '*Tilkoblingsinnstillinger*' på side 41.
- *Vis bilder* – Velg om du vil vise bilder når du blar. Hvis du velger *Nei*, kan du laste ned bilder senere når du blar, ved å velge **Valg** → *Vis bilder*.
- *Tekstbryting* – Velg *Av* hvis du ikke vil at teksten i et avsnitt skal brytes automatisk, eller *På* hvis du vil at den skal brytes automatisk.
- *Skriftstørrelse* – Du kan velge mellom tre tekststørrelser i leseren: *Minst*, *Liten*, *Normal*, *Stor* og *Størst*.
- *Standardkodning* – Velg riktig språktype for å sikre at leseridene viser bokstavtegn riktig.
- *Cookies* – *Tillat* / *Ikke tillat*. Du kan aktivere eller deaktivere mottak og sending av cookies.
- *Bekreft DTMF* – *Alltid* / *Bare første gang*. Leseren støtter funksjoner som du kan få tilgang til når du blar. Du kan utføre et taleanrop mens du er på en Web-side, sende DTMF-toner under et taleanrop og lagre et navn og telefonnummer fra en Web-side i Kontakter. Velg om du vil bekrefte før spillmobilen sender DTMF-toner under et taleanrop. Se også DTMF-toner på side 20.



14. (Java™)-programmer



Merk: Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke denne funksjonen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.



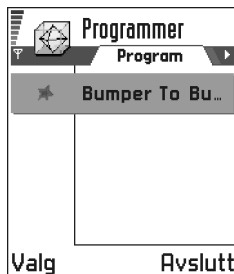
Gå til **Meny**→ **Tilbehør**→ **Programmer**.

I hovedvisningen for Programmer kan du åpne installerte Java-programmer eller fjerne dem. I installeringsvisningen kan du installere nye Java-programmer (filtypene JAD og JAR).



Merk: Spillmobilen støtter J2Micro Edition™ Java-programmer. Ikke last ned PersonalJava™-programmer til spillmobilen. Disse kan ikke installeres.

Når du åpner Programmer, kan du se en liste over Java-programmer som er installert på spillmobilen.



Valg i hovedvisningen for Programmer: *Åpne, Vis detaljer, Innstillinger, Fjern, Gå til URL-adresse, Oppdater, Hjelp og Avslutt.*

- Bla til et program, og velg **Valg**→ *Vis detaljer* for å vise følgende:
 - *Status* - *Installert, Kjører, eller Lastet ned* (vises bare i installeringsvisningen),
 - *Versjon* - versjonsnummeret for programmet,
 - *Lev.* - leverandøren eller produsenten av programmet,
 - *Str.* - størrelsen på programfilen i kilobyte,
 - *Type* - en kort beskrivelse av programmet,
 - *URL* - en adresse for en informasjonsside på Internett, og
 - *Data* - størrelsen på programdata, for eksempel poengsummer, i kilobyte.
- Du starter en datatilkobling og viser ekstra informasjon om programmet ved å bla til det og velge **Valg**→ *Gå til URL-adresse*.
- Du starter en datatilkobling og sjekker om det er en tilgjengelig oppdatering for programmet ved å bla til det og velge **Valg**→ *Oppdater*.

Programmer bruker delt minne. Se 'Delt minne' på side 16.

Installere et Java-program

Installeringsfiler kan overføres til spillmobilen fra en kompatibel datamaskin, lastes ned under lesing eller sendes til deg i en multimediemelding, som et e-postvedlegg eller via Bluetooth. Hvis du bruker PC Suite for Nokia N-Gage til å overføre filen, legger du den i mappen `c:\nokia\installs` på spillmobilen.





Viktig: Bare installer programvare fra kilder som tilbyr tilstrekkelig beskyttelse mot virus og annen skadelig programvare.




Merk: I installeringsvisningen kan du bare installere installeringsfiler for Java-programvare med filtypene JAD og JAR.


Valg i installeringsvisningen:

Installer, Vis detaljer, Fjern, Hjelp og Avslutt.


- 1 Hvis du vil vise installeringsspakken i hovedvisningen for Programmer, trykker du på  for å åpne visningen *Lastet ned*.
- 2 Hvis du vil installere et program, blar du til en installeringsfil og velger **Valg** → *Installer*. Du kan også søke etter installeringsfilen i minnet til spillmobilen, merke filen og trykke på  for å starte installeringen.



Eksempel: Hvis du har mottatt installeringsfilen som et e-postvedlegg, går du til postkassen, åpner e-postmeldingen, åpner visningen for vedlegg, blar til installeringsfilen og trykker på  for å starte installeringen.

- 3 Trykk på **Ja** for å bekrefte installeringen. JAR-filen er nødvendig for installeringen. Hvis den mangler, kan spillmobilen be deg om å laste den ned. Hvis det ikke er angitt et tilgangspunkt for Programmer, blir du bedt om å velge et. Når du laster ned JAR-filen, må du kanskje taste inn et brukernavn og passord for å få tilgang til serveren. Du får disse fra leverandøren eller produsenten av programmet. Under installeringen kontrollerer spillmobilen integriteten til pakken som skal installeres. Spillmobilen viser informasjon om kontrollene som utføres, og du får muligheten til å velge om du vil fortsette eller avbryte installeringen. Når spillmobilen har kontrollert integriteten til programvarepakken, installeres programmet på spillmobilen.
- 4 Spillmobilen gir beskjed når installeringen er fullført. Hvis du vil åpne Java-programmet etter installeringen, går du til hovedvisningen for Programmer.
 -  **Tips!** Når du leser sider, kan du laste ned en installeringsfil og installere den umiddelbart. Vær imidlertid oppmerksom på at tilkoblingen forblir åpen i bakgrunnen under installeringen.

Åpne et Java-program

- Bla til et program i hovedvisningen for Programmer, og trykk på  for å åpne det.

Avinstallere et Java-program

- Merk programmet i hovedvisningen for Programmer, og velg **Valg** → *Fjern*.

Java-programinnstillinger

Du definerer et standard tilgangspunkt for å laste ned manglende programkomponenter ved å velge **Valg**→*Innstillinger*→*Std. tilgangspunkt*. Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du oppretter tilgangspunkter, kan du se '*Tilgangspunkter*' på side 43.

Merk et program, og velg **Valg**→*Innstillinger*, og velg ett av følgende:

- *Tilgangspunkt* - Velg et tilgangspunkt som programmet kan bruke til å laste ned ekstra data.
- *Nettverkstilkobling* - Enkelte Java-programmer kan kreve at en datatilkobling opprettes til et angitt tilgangspunkt. Hvis det ikke er valgt et tilgangspunkt, blir du bedt om å velge et. Valgene er:
 - Tillatt* - Tilkoblingen opprettes uten at du får en melding.
 - Spør først* - Du får spørsmål om det før programmet oppretter tilkoblingen.
 - Ikke tillatt* - Tilkoblinger er ikke tillatt.



15. Programbehandling – installere programmer og programvare



Merk: Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke funksjonene i **Verktøy**-appen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.

↩ Gå til **Meny** → **Verktøy** → **Prg.beh.**

I Programbehandling kan du installere nye programmer og programvarepakker samt fjerne programmer fra spillmobilen. Du kan også kontrollere minneforbruket.

Valg i hovedvisningen for

Programbehandling: *Vis detaljer, Vis sertifikat, Installer, Fjern, Vis logg, Send logg, Minnedetaljer, Hjelp og Avslutt*

Når du åpner Programbehandling, kan du se en liste over:

- installeringspakker som er lagret i Programbehandling,
- delvis installerte programmer (indikert med), og
- fullstendig installerte programmer som du kan fjerne (indikert med).



Merk: I Programbehandling kan du bare bruke installeringsfiler for enhetsprogramvare med filtypen SIS.

- Bla til en installeringsfil, og velg **Valg** → *Vis detaljer* for å vise *Navn, Versjon, Type, Str., Lev. og Status* for programvarepakken.
- Bla til en programvarepakke, og velg **Valg** → *Vis sertifikat* for å vise sikkerhetssertifikatdetaljer for en programvarepakke. Se 'Sertifikatadm.' på side 48.



Viktig: Installer bare programvare fra kilder som har tilstrekkelig beskyttelse mot virus og annen skadelig programvare.

Ikke installer programmet hvis Programbehandling gir en sikkerhetsadvarsel under installeringen.



Tips! Hvis du vil installere Java™-programmer (filtypene JAD eller JAR), gå du til Programmer. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se '(Java™)-programmer' på side 109.

Installere programvare

Du kan installere programmer som er spesielt beregnet for Nokia N-Gage-spillmobilen, eller som passer til Symbian-operativsystemet. En programvarepakke er vanligvis en stor komprimert fil som inneholder flere komponentfiler.



Merk: Hvis du installerer et program som ikke er spesielt beregnet for Nokia N-Gage-spillmobilen, kan det fungere og se svært annerledes ut enn de vanlige programmene for Nokia N-Gage-spillmobilen.



Viktig: Hvis du installerer en fil som inneholder en oppdatering eller reparasjon for et eksisterende program, kan du bare gjenopprette det opprinnelige programmet hvis du har den opprinnelige installeringsfilen eller en fullstendig sikkerhetskopi av den fjernede programvarepakken. Hvis du vil gjenopprette det opprinnelige programmet, må du først fjerne programmet og deretter installere programmet igjen fra den opprinnelige installeringsfilen eller sikkerhetskopien.



Tips! Velg **Valg** → *Vis logg* for å se hvilke programvarepakker som er installert eller fjernet, og når.

- 1 Installeringspakker kan overføres til spillmobilen fra en kompatibel datamaskin, lastes ned under lesing eller sendes til deg i en multimediemelding, som et e-postvedlegg eller via Bluetooth. Hvis du bruker PC Suite for Nokia N-Gage til å overføre filen, legger du den i mappen **c:\nokia\installs** på spillmobilen.

- 2 Installeringspakker kan overføres til spillmobilen fra en kompatibel datamaskin via USB-kabelen DKE-2 som følger med. Hvis du bruker Microsoft Windows Utforsker til å overføre filen fra CD-ROM-platen til Nokia N-Gage-spillmobilen, legger du den på minnekortet (lokal disk).

- 3 Åpne Programbehandling, bla til installeringspakken og velg **Valg** → *Installer* for å starte installeringen. Du kan også søke etter installeringsfilen i minnet til spillmobilen eller på minnekortet, merke filen og trykke på for å starte installeringen.



Eksempel: Hvis du har mottatt installeringsfilen som et e-postvedlegg, går du til postkassen, åpner e-postmeldingen, åpner visningen for vedlegg, blar til installeringsfilen og trykker på for å starte installeringen.


Under installeringen kontrollerer spillmobilen integriteten til pakken som skal installeres. Spillmobilen viser informasjon om kontrollene som utføres, og du får muligheten til å velge om du vil fortsette eller avbryte installeringen. Når spillmobilen har kontrollert integriteten til programvarepakken, installeres programmet på spillmobilen.




Tips! Hvis du vil sende installeringsloggen til en kundeserviceavdeling slik at de kan se hva som er installert eller fjernet, velger du **Valg** → *Send logg* → *Via SMS* eller *Via e-post* (bare tilgjengelig hvis det er angitt riktige e-postinnstillinger).

Fjerne programvare

- 1 Hvis du vil fjerne en programvarepakke, blar du til den og velger **Valg** → *Fjern*.
- 2 Trykk på **Ja** for å bekrefte fjerningen.


 **Viktig:** Hvis du fjerner programvare, kan du bare installere den på nytt hvis du har den opprinnelige programvarepakken eller en fullstendig sikkerhetskopi av den fjernede programvarepakken. Hvis du fjerner en programvarepakke, kan det hende at du ikke kan åpne dokumenter som er opprettet med den programvaren. Hvis en annen programvarepakke er avhengig av den programvarepakken du fjernet, kan det hende den andre programvarepakken slutter å fungere. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se i dokumentasjonen for den installerte programvarepakken.

av data og installering av ny programvare. I minnevisningene kan du vise minneforbruket for de forskjellige datagruppene: *Kalender, Kontakter, Dokumenter, Meldinger, Bilder, Lydfiler, Videoklipp, Programmer, Minne i bruk* og *Ledig minne*.

 **Tips!** Hvis du har lite minne, kan du fjerne noen dokumenter eller flytte dem til minnekortet. Se også kapitlet 'Feilsøking' på side 123.


Vise minneforbruk

- Hvis du vil åpne minnevisningen, velger du **Valg** → *Minnedetaljer*.

 **Merk:** Hvis du har et minnekort installert på spillmobilen, kan du velge mellom to minnevisninger, én for spillmobilen eller *Enhetsminne* og én for *Minnekort*. Hvis du ikke har et minnekort installert, vil bare visningen *Enhetsminne* være tilgjengelig.

Når du åpner en av minnevisningene, beregner spillmobilen hvor mye ledig minne som finnes for lagring

16. Tilkobling


 **Merk:** Du må ha slått på spillmobilen for å kunne bruke funksjonene i **Verktøy**-appen. Ikke slå på spillmobilen hvis det er ulovlig å bruke trådløse enheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.

➡ Gå til **Meny**→ **Verktøy**→ **Bluetooth**.

Du kan overføre data fra spillmobilen til en annen kompatibel enhet, for eksempel en telefon eller datamaskin, via en Bluetooth-tilkobling.


Bluetooth-tilkobling



 **Merk:** Nokia N-Gage-spillmobilen er kompatibel med og bruker Bluetooth-spesifikasjon 1.1. Kompatibiliteten mellom spillmobilen og andre Bluetooth-aktiverte produkter kan imidlertid ikke garanteres. Hvis du ønsker mer informasjon om kompatibilitet mellom Bluetooth-enheter, kan du se i brukerveiledningen for det aktuelle produktet eller kontakte produsenten.

Du kan spille spill for to eller flere spillere via en Bluetooth-tilkobling med venner som har det samme spillet på en kompatibel enhet. Se 'Spill' på side 28. Du kan bruke

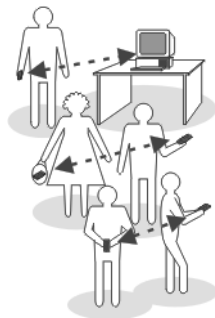
Bluetooth i Frakoblet-profil. I denne profilen kan du ikke bruke enheten til å ringe ut eller motta trådløse telefonanrop. Se 'Profilen Frakoblet' på side 91.

 **Tips!** Du kan også spille spill mellom spillmobiler via Bluetooth.

Med Bluetooth kan du ha kostnadsfrie, trådløse tilkoblinger mellom elektroniske enheter som er maksimalt 10 meter fra hverandre. En Bluetooth-tilkobling kan brukes til å spille spill, sende bilder, videoer, tekst, visittkort, kalendernotater, eller til å opprette en trådløs tilkobling til Bluetooth-aktiverte enheter, for eksempel datamaskiner.

Siden Bluetooth-enheter kommuniserer via radiobølger, trenger du ikke ha fri bane direkte mellom spillmobilen og den andre Bluetooth-enheten.

De to enhetene trenger bare å være maksimalt 10 meter fra hverandre, selv om forbindelsen kan bli utsatt for forstyrrelser fra hindringer som for eksempel



vegger eller det kan oppstå interferens med andre elektroniske enheter.

Bruk av Bluetooth medfører bruk av strøm, og dermed reduseres spillmobilen brukstid. Husk dette når du utfører andre operasjoner med spillmobilen.


Det kan være restriksjoner på bruk av Bluetooth-enheter. Sjekk med de lokale myndighetene.

Aktivere et Bluetooth-program for første gang

Når du aktiverer Bluetooth-programmet for første gang, blir du bedt om å gi spillmobilen et Bluetooth-navn.

- Skriv et navn (maks. 30 bokstaver), eller bruk standardnavnet "Nokia N-Gage". Hvis du sender data via Bluetooth før du har gitt spillmobilen et eget Bluetooth-navn, brukes standardnavnet.

Bluetooth-innstillinger

Hvis du vil endre Bluetooth-innstillingene, blar du til innstillingen du vil endre og trykker på .

- **Bluetooth** - Velg *På* hvis du vil bruke Bluetooth. Hvis du setter Bluetooth til *Av*, avsluttes alle aktive Bluetooth-tilkoblinger, og Bluetooth kan ikke brukes til å sende eller motta data.

- **Enhets synlighet** - Hvis du velger *Synlig for alle*, kan andre Bluetooth-enheter finne spillmobilen under søk etter enheter. Hvis du velger *Skjult*, kan ikke andre enheter finne spillmobilen under søk etter enheter.



Merk: Når du har

angitt at Bluetooth skal aktiveres og du har endret *Enhets synlighet* til *Synlig for alle*, kan andre brukere av Bluetooth-enheter se spillmobilen og dette navnet.

- **Mitt Bluetooth-navn** - Angi et Bluetooth-navn for spillmobilen. Når du har angitt at Bluetooth skal aktiveres og du har endret *Enhets synlighet* til *Synlig for alle*, kan andre brukere av Bluetooth-enheter se dette navnet.



Tips! Når du søker etter enheter, viser enkelte Bluetooth-enheter kanskje bare de unike Bluetooth-adressene (enhetsadressene). Hvis du vil finne den unike Bluetooth-adressen for din spillmobil, taster du inn koden ***#2820#** i ventemodus.

Sende data via Bluetooth




Merk: Det kan bare være én aktiv Bluetooth-tilkobling om gangen.

- 1 Åpne et program der elementet som du vil sende, er lagret. Hvis du for eksempel skal sende et bilde til en annen kompatibel enhet, åpner du Bilder-programmet, og hvis du skal sende et videoklipp til en annen kompatibel enhet, åpner du Videospiller-programmet.
- 2 Bla til elementet du vil sende, for eksempel et bilde, og velg **Valg** → **Send** → **Via Bluetooth**.



Tips! Hvis du vil sende tekst via Bluetooth (i stedet for tekstmeldinger), går du til Notater, skriver teksten og velger **Valg** → **Send** → **via Bluetooth**.

- 3 Spillmobilen begynner å søke etter enheter innen rekkevidde. Bluetooth-aktiverte enheter som er innenfor rekkevidde, begynner å vises på displayet én etter én. Du kan se et enhetsikon, enhetens Bluetooth-navn, enhetstypen eller et kort navn. Sammenkoblede enheter vises med .



Merk: Hvis du har søkt etter Bluetooth-enheter tidligere, vises først en liste over de enhetene som



ble funnet da. Hvis du vil starte et nytt søk, velger du **Flere enheter**. Hvis du slår av spillmobilen, tømmes listen over enheter, og enhetssøket må startes på nytt før du kan sende data.

- Hvis du vil avbryte søket, trykker du på **Stopp**. Listen over enheter fryses, og du kan begynne å opprette en tilkobling til en av enhetene som allerede er funnet.
- 4 Bla til enheten du vil koble til, og trykk på **Velg**. Elementet som du sender, kopieres til utboksen, og meldingen *Kobler til vises*.
- 5 **Sammenkobling (hvis det ikke kreves av den andre enheten, kan du se [trinn 6](#))**
 - Hvis den andre enheten krever sammenkobling før data kan overføres, høres en tone, og du blir bedt om å oppgi et passord.
 - Opprett ditt eget passord (1–16 tegn langt, numerisk) og bli enig med eieren av den andre enheten om at dere bruker den samme koden. Dette passordet brukes bare én gang, så du trenger ikke huske det.
 - Etter sammenkobling lagres enheten i visningen for sammenkoblede enheter.



Ordforklaring: Sammenkobling betyr godkjenning. Brukerne av de Bluetooth-aktiverte enhetene må bli enige om passordet og bruke det samme passordet for begge enhetene for å kunne koble dem sammen. Enheter som ikke har et brukergrensesnitt, har et fabrikkangitt passord.

- 6 Når tilkoblingen er opprettet, vises meldingen *Sender data*.



Merk: Data mottatt via Bluetooth, finner du i innboksen i Meldinger. Se side 76 hvis du vil ha mer informasjon.



Merk: Hvis sending mislykkes, slettes meldingen eller dataene. Kladd-mappen i Meldinger lagrer ikke meldinger som er sendt via Bluetooth.

Ikoner for forskjellige Bluetooth-enheter:



- *Datamaskin*



- *Telefon*






- *Andre*






- *Ukjent*

Kontrollere statusen til Bluetooth-tilkoblingen

- Når  vises i ventemodus, er Bluetooth aktivert.
- Når  blinker, forsøker spillmobilen å koble seg til den andre enheten.
- Når  vises kontinuerlig, er Bluetooth-tilkoblingen aktiv.

Visningen Sammenkoblede enheter

Sammenkobling med en enhet gjør enhetssøk enklere og raskere. Sammenkoblede enheter er lettere å gjenkjenne og er angitt med  i søkerresultatlisten. I hovedvisningen for Bluetooth trykker du på  for å åpne en liste over sammenkoblede enheter ().


Valg i visningen

Sammenkoblede enheter: *Nys.koblet enhet, Koble til / Koble fra, Angi kort navn, Slett, Slett alle, Angi som autorisert / Angi som uautor., Hjelp og Avslutt.*

Koble sammen med en enhet

- 1 Velg **Valg** → *Nys.koblet enhet* i visningen for sammenkoblede enheter. Spillmobilen begynner å søke etter enheter innen rekkevidde. Hvis du har søkt etter Bluetooth-enheter tidligere, vises først en liste over de enhetene som ble funnet da. Hvis du vil starte et nytt søk, velger du **Flere enheter**.
- 2 Bla til enheten du vil koble til, og trykk på **Velg**.
- 3 Utveksle passord, se trinn 5 (Koble sammen) i det forrige avsnittet. Enheten legges til i listen over sammenkoblede enheter.

Avbryte sammenkobling

- I visningen for sammenkoblede enheter blar du til den enheten du vil avbryte sammenkoblingen for, og trykker på  eller velger **Valg** → *Slett*. Enheten fjernes fra listen over sammenkoblede enheter, og sammenkoblingen avbrytes.
- Hvis du vil avbryte alle sammenkoblinger, velger du **Valg** → *Slett alle*.





Merk: Hvis du for øyeblikket er koblet til en enhet og sletter sammenkoblingen med den enheten, fjernes sammenkoblingen umiddelbart, men tilkoblingen forblir aktiv.

Tilordne korte navn til sammenkoblede enheter

Du kan angi et kort navn (kallenavn, alias), som hjelper deg med å gjenkjenne en bestemt enhet. Dette navnet lagres i spillmobilen minne og vises ikke for andre brukere av Bluetooth-enheter.

- Hvis du vil tilordne et kort navn, blar du til enheten og velger **Valg** → *Angi kort navn*. Skriv inn det korte navnet, og trykk på **OK**.

 **Eksempel:** Gi et kort navn til vennens Bluetooth-aktiverte enhet eller din egen datamaskin slik at du gjenkjenner den lettere.

 **Merk:** Velg et navn som er enkelt å huske og gjenkjenne. Når du senere søker etter enheter, eller en enhet ber om en tilkobling, brukes navnet du har valgt til å identifisere enheten.

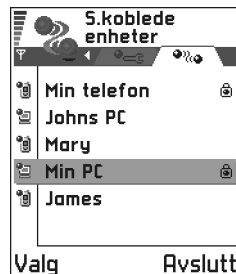
Angi en enhet som autorisert eller uautorisert

Når du har opprettet en sammenkobling med en annen enhet, kan du angi om den er autorisert eller uautorisert:



Uautorisert (standard) – Tilkoblingsanmodninger fra denne enheten må godkjennes hver gang.

Autorisert – Koblinger mellom spillmobilen og denne enheten kan opprettes uten din kjennskap. Det er ikke nødvendig med en egen godkjenning eller autorisasjon. Bruk denne statusen for dine egne enheter, for eksempel PCen, eller enheter som tilhører en person du stoler på. Ikonet  legges til ved siden av de autoriserte enhetene i visningen for sammenkoblede enheter.

- I visningen for sammenkoblede enheter blar du til enheten og velger **Valg** → *Angi som autorisert* / *Angi som uautor.*



Motta data via Bluetooth


Når du mottar data via Bluetooth, hører du en tone, og du får spørsmål om du vil godta Bluetooth-meldingen. Hvis du godtar, vises , og elementet plasseres i innboksen i Meldinger. Bluetooth-meldinger indikeres med . Se side 76 hvis du vil ha mer informasjon.


Koble fra Bluetooth

En Bluetooth-tilkobling kobles fra automatisk etter sending eller mottak av data.

Koble spillmobilen til en datamaskin

Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du oppretter en tilkobling til en kompatibel datamaskin via Bluetooth og hvordan du installerer PC Suite for Nokia N-Gage, kan du se **installeringsveiledningen for PC Suite** under Programvare på CD-ROM-platen. Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du bruker PC Suite for Nokia N-Gage, kan du se den **elektroniske hjelpen** for PC Suite.


 **Merk:** PC Suite fungerer ikke via USB-kabel. Bruk bare PC Suite via Bluetooth.

 **Merk:** Nokia Audio Manager fungerer ikke via Bluetooth. Bruk bare via USB-kabel.

Bruke CD-ROM-platen

CD-ROM-platen skal starte av seg selv når du har lagt den inn i CD-ROM-stasjonen på den kompatible PCen. Hvis ikke, gjør du følgende:

- 1 Klikk på **Start**-knappen i Windows, og velg Programmer → Windows Utforsker.
- 2 Dobbeltklikk på filen **Nokia game deck.exe** på CD-ROM-stasjonen. CD-ROM-grensesnittet åpnes.
- 3 Du finner PC Suite for Nokia N-Gage under Programvare. Dobbeltklikk på PC Suite for Nokia N-Gage. Installeringsveiviseren hjelper deg gjennom installeringsprosessen.

 **Merk:** PC Suite fungerer ikke via USB-kabel. Bruk bare PC Suite via Bluetooth.


Bruke spillmobilen som et modem for å koble til Internett, eller for å sende og motta fakser



Du finner detaljerte instruksjoner under **Hurtigreferanse for Nokia Modem Options** på CD-ROM-platen som følger med spillmobilen.

Synkronisering – ekstern synkronisering




 **Merk:** Du må laste ned synkroniseringsprogrammet fra CD-ROM-platen.

Med synkroniseringsprogrammet kan du synkronisere kalenderen og kontaktene på spillmobilen med forskjellige kalender- og adressebokprogrammer på datamaskinen eller Internett. Synkronisering utføres via en tilkobling for GSM-dataanrop eller -pakke data.

Synkroniseringsprogrammet bruker SyncML-teknologi ved synkronisering. Hvis du vil ha informasjon om SyncML-kompatibilitet, kan du kontakte leverandøren av kalender- eller adressebokprogrammet som du vil synkronisere spillmobildataene med.

Valg i hovedvisningen for ekstern synkronisering: *Synkroniser, Nysynk.profil, Rediger synk.profil, Slett, Vis logg, Hjelp og Avslutt.*

Opprette en ny synkroniseringsprofil

 **Ordforklaring:** Synkroniseringsprofil er innstillingene for den eksterne serveren. Du kan opprette flere profiler hvis du må synkronisere dataene med flere servere eller programmer.

- 1 Hvis det ikke er angitt noen profiler, får du spørsmål om du vil opprette en ny profil. Velg **Ja**.
Hvis du vil opprette en ny profil i tillegg til eksisterende profiler, velger du **Valg** → *Nysynk.profil*. Velg om du vil bruke standardinnstillingsverdiene eller kopiere verdiene fra en eksisterende profil for å bruke dem som basis for den nye profilen.

- 2 Angi følgende:

Synk.profilnavn - Skriv inn et beskrivende navn for profilen.

Bærertype / Vertsadresse / Port / HTTP-godkjenning - Kontakt tjenesteleverandøren eller

systemadministratoren for å få de riktige verdiene.

Tilgangspunkt - Velg et tilgangspunkt du vil bruke til datatilkoblingen. Hvis du vil ha mer informasjon, kan du se '*Tilkoblingsinnstillinger*' på side 41.

Brukernavn - Dette er bruker-IDen for synkroniseringsserveren. Kontakt tjenesteleverandøren eller systemadministratoren for å få riktig ID.

Password - Skriv inn passordet. Kontakt tjenesteleverandøren eller systemadministratoren for å få riktig verdi.

Kalender - Velg **Ja** hvis du vil synkronisere kalenderen.



Ekstern kalender - Skriv inn riktig bane til den eksterne kalenderen på serveren. Denne må angis hvis den forrige innstillingen, *Kalender*, er satt til **Ja**.

Kontakter - Velg **Ja** hvis du vil synkronisere kontaktene.

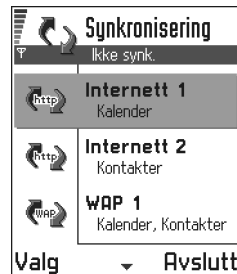
Eksterne kontakter - Skriv inn riktig bane til den eksterne adresseboken på serveren. Denne må angis hvis den forrige innstillingen, *Kontakter*, er satt til **Ja**.

- 3 Trykk på **Utført** for å lagre innstillingene.

Synkronisere data

I hovedvisningen for synkronisering kan du se de forskjellige profilene. Du kan også se hvilken protokoll profilen bruker:  http eller  WAP, og hvilken type data som skal synkroniseres: Kalender, Kontakter eller begge.

- 1 Bla til en profil i hovedvisningen, og velg **Valg** → *Synkroniser*. Statusen for synkroniseringen vises nederst på displayet.
Hvis du vil avbryte synkroniseringen før den er fullført, trykker du på **Avbryt**.



- 2 Du blir varslet når synkroniseringen er fullført.
- Når synkroniseringen er fullført, trykker du på **Vis logg** eller velger **Valg**→ *Vis logg* for å åpne en loggfil som viser synkroniseringsstatusen (*Fullført* eller *Ufullstendig*) og hvor mange kalender- eller kontaktoppføringer som er lagt til, oppdatert, slettet eller forkastet (ikke synkronisert) i spillmobilen eller på serveren.

17. Feilsøking

Lite minne

Når følgende meldinger vises, er det lite minne tilgjengelig på spillmobilen, og du må begynne å slette data: *Ikke nok minne til å utføre operasjon. Slett noen data først.* eller *Lite minne. Slett noen data.* Hvis du vil vite hvilken type data du har og hvor mye minne de forskjellige datagruppene bruker, går du til **Verktøy** → **Prø.beh.** og velger **Valg** → *Minnedetaljer.*

Det kan hende at du vil slette følgende elementer regelmessig for å unngå at du får lite minne:

- meldinger fra mappene Innboks, Kladd og Sendt i Meldinger,
- e-postmeldinger som er hentet fra spillmobilens minne,
- lagrede leversider, og
- bilder i Bilder.

Hvis du vil slette kontaktinformasjon, kalendernotater, tidtakere for anrop, tidtakere for samtalekostnad, poengsummer eller andre data, går du til det aktuelle programmet for å fjerne dataene.

Hvis du sletter flere elementer, og en av følgende meldinger vises: *Ikke nok minne til å utføre operasjon. Slett noen data først.* eller *Lite minne. Slett noen data.,* kan du forsøke å slette elementer enkeltvis (begynn med det minste elementet).

Tømme kalenderminnet - Hvis du vil fjerne mer enn én hendelse om gangen, går du til månedsvisningen og velger **Valg** → *Slett oppføring* →

- *Før dato* - for å slette alle kalendernotater som finner sted før en bestemt dato. Angi datoen som alle kalendernotater skal slettes frem til.
- *Alle oppføringer* - for å slette alle kalendernotater.

Slette logininformasjon - Hvis du vil slette alt loginnhold, anropsloggen og leveringsrapportene for meldinger for godt, går du til Logg og velger **Valg** → *Tøm logg* eller *Innstillinger* → *Loggvarighet* → *Ingen logg.*

Forskjellige måter å lagre data på:

- Bruk PC Suite for Nokia N-Gage-spillmobil til å kopiere informasjon til datamaskinen. Se side [120](#).
- Send bilder til e-postadressen din, og lagre deretter bildene på datamaskinen.
- Send data via Bluetooth til en annen kompatibel enhet.

Spørsmål og svar

Spillmobil-displayet

- Sp: Hvorfor vises manglende, misfargede eller lyse punkter på displayet hver gang jeg slår på spillmobilen?
Sv: Dette er en intern egenskap for det aktive matrisedisplayet. Displayet til spillmobilen inneholder mange elementer som slår seg av og på for å styre pikslene. Et lite antall manglende, misfargede eller lyse punkter kan forekomme på displayet.

Bluetooth

- Sp: Hvorfor kan jeg ikke avslutte en Bluetooth-tilkobling?
Sv: Hvis en annen enhet er koblet sammen med spillmobilen og ikke sender data, men lar enhetsstilkoblingen være åpen, må du deaktivere Bluetooth-tilkoblingen fullstendig for å koble fra. Gå til Bluetooth, og velg innstillingen *Bluetooth*→ *Av*.
- Sp: Hvorfor finner jeg ikke min venns Bluetooth-aktiverte enhet?
Sv: Kontroller at begge har aktivert Bluetooth. Kontroller at avstanden mellom de to enhetene ikke er mer enn 10 meter, og at det ikke er noen vegger eller andre hindringer mellom enhetene. Kontroller at den andre enheten ikke er i skjult-modus.

Multimediemeldinger

- Sp: Hva bør jeg gjøre når spillmobilen sier at den ikke kan motta en multimediemelding fordi minnet er fullt?
Sv: Hvor mye minne som er nødvendig, er angitt i feilmeldingen: *Ikke nok minne til å hente melding*. *Slett data først*. Hvis du vil vite hvilken type data du har og hvor mye minne de forskjellige datagruppene bruker, går du til **Verktøy**→ **Prg.beh.** og velger **Valg**→ *Minnedetaljer*. Når du har frigjort minne, forsøker senteret for multimediemeldinger automatisk å sende multimediemeldingene på nytt.
- Sp: Hva bør jeg gjøre når spillmobilen viser meldingen: *Kan ikke hente multimediemelding. Nettverkstilkobling allerede i bruk.?*
Sv: Avslutt alle aktive datatilkoblinger. Multimediemeldinger kan ikke mottas hvis en annen

datatilkobling som bruker en annen gatewayadresse, er aktivert for leseren eller e-post.

- Sp: Hvordan kan jeg avslutte datatilkoblingen når spillmobilen starter en datatilkobling igjen og igjen?
Meldingene *Henter melding* eller *Prøver å hente melding igjen* vises raskt. Hva skjer?
Sv: Spillmobilen forsøker å hente en multimediemelding fra senteret for multimediemeldinger. Kontroller at innstillingene for multimediemeldinger er riktige, og at det ikke er noen feil i telefonnumre og adresser. Gå til **Meldinger**, og velg **Valg**→ *Innstillinger*→ *Multimediemelding*. Hvis du vil forhindre at spillmobilen oppretter en datatilkobling, har du følgende muligheter. Gå til **Meldinger**, og velg **Valg**→ *Innstillinger*→ *Multimediemelding*.
 - Velg *Ved meldingsmottak*→ *Utsett henting* hvis du vil at senteret for multimediemeldinger skal lagre meldingen for henting senere, for eksempel etter at du har kontrollert innstillingene. Etter denne endringen må spillmobilen fremdeles sende informasjonsnotater til nettverket. Hvis du vil hente meldingen senere, velger du *Hent straks*.
 - Velg *Ved meldingsmottak*→ *Avvis melding* - hvis du vil avvise alle innkommende multimediemeldinger. Etter denne endringen må spillmobilen sende informasjonsnotater til nettverket, og senteret for multimediemeldinger sletter alle multimediemeldinger som venter på å bli sendt til deg.

- Velg *Multimediemottak*→ *Av* - hvis du vil ignorere alle innkommende multimediemeldinger. Etter denne endringen vil ikke spillmobilen opprette noen nettverkstilkoblinger i forbindelse med multimediemeldinger.

Bilder

- Sp: Støttes formatet på bildet jeg prøver å åpne?
Sv: Se side **58** hvis du vil ha mer informasjon om bildeformatene som støttes.

Musikk

- Sp: Hvorfor kan jeg ikke overføre musikkspor til spillmobilen?
Sv: Kontroller at det er nok plass på minnekortet. Hvis det er nødvendig, kan du slette noen musikkspor fra minnekortet.

Spill

- Sp: Hvorfor kan jeg ikke spille det valgte spillet?
Sv: Kontroller at du har installert riktig minnekort for det valgte spillet.

Meldinger

- Sp: Hvorfor kan jeg ikke velge en kontakt?
Sv: Hvis du ikke kan velge en kontakt i Kontakter-katalogen, har ikke kontaktkortet et telefonnummer eller en e-postadresse. Legg til den manglende informasjonen på kontaktkortet i Kontakter-programmet.

Kalender

- Sp: Hvorfor mangler det ukenumre?
Sv: Hvis du har endret innstillingene for kalenderen slik at uken vil starte på en annen dag enn mandag, vises ikke ukenumrene.

Leser

- Sp: *Ingen gyldige tilgangspunkter angitt. Angi et i innstillinger for Tjenester.*
Sv: Angi riktige leserinnstillinger. Kontakt tjenesteleverandøren for leseren for å få instruksjoner. Se 'Sette opp spillmobilen for lesertjenesten' på side **103**.

Logg

- Sp: Hvorfor vises loggen som tom?
Sv: Du kan ha aktivert et filter, og ingen kommunikasjonshendelser som passer til filteret, er registrert. Hvis du vil vise alle hendelsene, velger du **Valg**→ *Filtrer*→ *All kommunikasjon*.

Tilkobling til PC

- Sp: Hvorfor har jeg problemer med å koble spillmobilen til min kompatible PC?
Sv: Kontroller at PC Suite for Nokia N-Gage er installert og kjører på datamaskinen. Se **installeringsveiledningen for PC Suite** på CD-ROM-platen under Programvare. Hvis du vil ha mer informasjon om hvordan du bruker PC Suite for Nokia N-Gage, kan du se den **elektroniske hjelpen** for PC Suite.





Merk: PC Suite fungerer ikke via USB-kabel. Bruk bare PC Suite via Bluetooth.



Tilgangskoder

- Sp: Hva er passordet mitt for låsen, PIN- eller PUK-koder?
Sv: Standardlåskoden er **12345**. Hvis du glemmer eller mister låskoden, kan du ta kontakt med forhandleren av spillmobilen.
Hvis du glemmer eller mister en PIN- eller PUK-kode, eller hvis du ikke har mottatt en slik kode, kan du kontakte nettverkstjenesteleverandøren.
Hvis du vil ha informasjon om passord, kan du kontakte tilgangspunktleverandøren, for eksempel en Internett-tjenesteleverandør, lesertjenesteleverandør eller nettverksoperatør.

Programmet svarer ikke

- Sp: Hvordan lukker jeg et program som ikke svarer?
Sv: Åpne vinduet for veksling av programmer ved å trykke på og holde nede . Bla deretter til programmet, og trykk på  for å lukke programmet.

For mange programmer åpne

- Sp: Hvorfor går spillet tregt?
Sv: Du har åpnet for mange programmer. Lukk programmene du ikke bruker ved å trykke på og holde nede . Bla deretter til programmet, og trykk på  for å lukke programmet.

Nokia Audio Manager

- Sp: Hvorfor kan jeg ikke se N-Gage-ikonet?
Sv: Kontroller at du har installert programvaren Nokia Audio Manager på datamaskinen før du kobler spillmobilen til datamaskinen ved hjelp av USB-kabelen.



Merk: Nokia Audio Manager fungerer ikke via Bluetooth. Bruk bare via USB-kabel.

18. Batteriinformasjon

Lading og utlading

- Enheten drives av et oppladbart batteri.
 - Vær klar over at et nytt batteri ikke oppnår full ytelse før det har gått gjennom to eller tre oppladingssykluser!
 - Batteriet kan lades opp og lades ut hundrevis av ganger, men vil etter hvert slites ut. Når brukstiden (taletiden og standby-tiden) er merkbart kortere enn normalt, er det på tide å kjøpe nytt batteri.
 - Bruk kun batterier som er godkjent av produsenten av denne enheten, og du bør kun lade batteriet med ladere som er godkjent av produsenten. Koble fra laderen når den ikke er i bruk. La ikke batteriet være tilkoblet laderen i mer enn en uke, da overlading kan redusere levetiden. Hvis batteriet ikke brukes på en stund, vil det lade seg ut selv.
 - Høye eller lave temperaturer kan påvirke batteriets ladeevne.
 - Batteriet må kun brukes til det det er beregnet for.
 - Bruk aldri en lader eller et batteri som er skadet.
- Batteriet må ikke kortsluttes. Utilsiktet kortslutning kan oppstå når en metallgjenstand (mynt, binders, penn osv.) skaper direkte forbindelse mellom pluss- og minuspolene på batteriet (metallbåndene på batteriet), for eksempel når du har et reservebatteri i lommen eller vesken. Hvis polene kortsluttes, kan det ødelegge batteriet eller gjenstanden som forårsaker kortslutningen.
 - Hvis batteriet legges på et kaldt eller varmt sted, f.eks. i en lukket bil om vinteren eller sommeren, vil dette redusere kapasiteten og levetiden til batteriet. Batteriet bør ha en temperatur på mellom 15 °C og 25 °C. (59°F og 77°F). En enhet med et varmt eller kaldt batteri kan slutte å fungere midlertidig, selv om batteriet er fulladet. Batteriets ytelse reduseres spesielt mye i temperaturer under frysepunktet.
 - Batterier må aldri kastes inn i åpen ild!
 - Batterier må avhendes i henhold til lokale forskrifter (f.eks. resirkulering). Batterier må ikke kastes i husholdningsavfallet.
 - Batteriet må bare tas ut når enheten er slått av.

19. Sikkerhet og vedlikehold

Enheten er et produkt i overlegen design og utførelse og bør håndteres med varsomhet. Informasjonen nedenfor vil hjelpe deg å holde dine garantiforpliktelser og gi deg mye glede av dette produktet i mange år fremover.

- Enheten og alle deler må oppbevares utilgjengelig for små barn.
- Hold enheten tørr. Regn, fuktighet og alle former for væsker eller fuktighet kan inneholde mineraler som korroderer de elektroniske kretsene.
- Enheten må ikke brukes på støvete, tilsmussede steder. Det kan skade de bevegelige delene.
- Enheten må ikke oppbevares på varme steder. Høye temperaturer kan redusere levetiden til elektroniske enheter, skade batteriene og fordreie eller smelte visse plasttyper.
- Enheten må ikke oppbevares på kalde steder. Når den varmes opp igjen (til sin normale temperatur), kan det

oppstå fuktighet på innsiden, noe som kan ødelegge de elektroniske kretskortene.

- Enheten må ikke åpnes. Ukyndig håndtering kan skade den.
- Du må ikke slå på, riste eller slippe enheten i gulvet. Hard håndtering kan ødelegge kretskortene.
- Bruk ikke kjemikalier, rengjøringsmidler eller sterke rensemidler til å rengjøre enheten.
- Enheten må ikke males. Maling kan stoppe bevegelige deler og føre til funksjonssvikt.
- Bruk kun den medfølgende antennen eller en godkjent antenne. Uautoriserte antenner, modifikasjoner eller tilkoblinger kan skade enheten og være i strid med forskriftene for radioenheter.

All informasjon ovenfor gjelder for enheten, batteriet, laderen eller tilbehør. Hvis noe ikke fungerer som det skal, bør du kontakte din nærmeste serviceleverandør. Serviceleverandøren vil hjelpe deg og utføre service hvis det er nødvendig.

20. Viktig sikkerhetsinformasjon

Trafikksikkerhet

Bruk ikke en håndholdt enhet mens du kjører. Ikke legg enheten på passasjeret eller et sted der den kan løse under en bråstopp eller en kollisjon.

Husk at trafikksikkerheten alltid kommer først!

Driftsmiljø

Husk å følge eventuelle spesialforskrifter, og slå alltid av enheten der det er forbudt å bruke telefon eller spillenheter, eller hvis det kan føre til forstyrrelser eller farlige situasjoner.

Enheten må kun brukes i sine normale driftsposisjoner.

Bruk bare Nokia-godkjent tilbehør for å overholde retningslinjene for RF-stråling. Når spillmobilen er slått på og bæres på kroppen, bør du alltid bruke en Nokia-godkjent bæreseske.

Deler av enheten er magnetiske. Metallgjenstander kan tiltrekkes enheten, og personer med høreapparat bør ikke holde enheten opp mot øret med høreapparat. Enheten må alltid festes i holderen da metallgjenstander kan tiltrekkes hodetelefonen. Legg ikke kredittkort eller andre magnetiske lagringsmedia i nærheten av enheten. Dette kan slette informasjonen på disse enhetene.

Elektroniske enheter

I dag er det meste av elektronisk utstyr skjermet fra radiofrekvenssignaler (RF-signaler). Det kan imidlertid være noe elektronisk utstyr som ikke er skjermet mot RF-signalene fra din trådløse enhet.

Pacemakere Pacemaker-producenter anbefaler at man holder en avstand på minst 20 cm mellom en håndholdt trådløs enhet og en pacemaker for å unngå potensielle forstyrrelser med pacemakere. Disse anbefalingene er i tråd med forskningen og anbefalingene til Wireless Technology Research. Personer med pacemakere:

- Bør alltid holde enheten mer enn 20 cm fra pacemakere når enheten er slått på
- Bør ikke ha enheten i brystlommen
- Bør bruke øret på motsatt side av pacemakere for å minimalisere faren for forstyrrelser
- Hvis du har mistanke om forstyrrelser, må du umiddelbart slå av enheten.

Høreapparater Noen digitale, trådløse enheter kan forstyrre enkelte høreapparater. Hvis det oppstår slike forstyrrelser, kan du ta kontakt med tjenesteleverandøren.

Andre medisinske enheter Bruk av radiosenderutstyr, inkludert mobile enheter, kan forstyrre funksjonaliteten til utilstrekkelig beskyttede medisinske enheter. Ta kontakt med en lege eller produsenten av den medisinske enheten for å finne ut om de er tilstrekkelig skjermet fra eksterne

radiofrekvenssignaler eller hvis du har spørsmål. Slå av enheten på sykehus eller helseomsorgsinstitusjoner når dette er påkrevd. Sykehus og helseomsorgsinstitusjoner kan bruke utstyr som er følsomme overfor eksterne radiofrekvenssignaler.

Kjøretøyer Radiofrekvenssignaler kan påvirke feilinstallerte eller utilstrekkelig skjermede elektroniske systemer i motorkjøretøyer (f.eks. elektroniske innsprøytningssystemer, elektroniske blokkeringsfrie bremsesystemer, elektroniske systemer for turtallskontroll og kollisjonsputesystemer). Ta kontakt med produsenten eller leverandøren for å få detaljer om ditt kjøretøy. Du bør også høre med produsenten om kjøretøyet har ekstraustyr som krever spesielle tiltak.

Oppslag Slå av enheten der det er forbud gjennom oppslag.

Sikkerhetsinformasjon om videospill

Om lysfølsomme, epileptiske anfall Noen få personer kan få et anfall når de utsettes for bestemte visuelle inntrykk, inkludert blinkende lys eller mønstre som vises i videospill. Selv personer som ikke tidligere har hatt anfall eller epilepsi, kan ha en udiagnostisert tilstand som kan forårsake lysfølsomme, epileptiske anfall når de ser på videospill. Disse anfallene kan ha mange forskjellige symptomer, inkludert svimmelhet, synsringringer, øye- eller ansiktsrykninger, krampetrekninger eller risting i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig tap av bevisstheden. Anfall kan også forårsake bevisstløshet eller krampetrekninger som kan føre til skader som følge av at man faller eller kommer borti gjenstander.

Du må straks avbryte spillingen og ta kontakt med lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Voksne som lar tenåringer (eller barn) spille spill, bør passe på og spørre barna om disse symptomene da de har større sjanse til å få slike anfall enn voksne. Man kan redusere faren for lysfølsomme, epileptiske anfall ved å spille i et godt opplyst rom og ikke spille når man føler seg søvnig eller utslitt. Hvis du eller noen av dine slektninger har hatt anfall eller epilepsi, bør du konsultere lege før du spiller.

Spill trygt. Ta en pause fra spillingen minst hver halve time. Stopp spillingen umiddelbart hvis du blir trett, eller hvis du opplever en ubehagelig følelse eller smerte i hendene og/eller armene. Hvis tilstanden vedvarer, må du kontakte lege. Bruk av vibrasjon kan forverre skader. Du må ikke slå på vibrasjonsfunksjonen hvis du har en sykdom i fingrene eller fingerleddene, hendene, håndleddene eller armene.

Områder med eksplosjonsfare

Slå av enheten når du befinner deg i et område med eksplosjonsfare, og følg all skilting og instruksjoner. Gnister på slike områder kan forårsake en eksplosjon eller brann som kan medføre skader eller til og med død.

Enheden bør slås av på bensinstasjoner. Det er viktig å overholde reglene for bruk av radioutstyr på bensinstasjoner (lagrings- og distribusjonsområder for drivstoff), kjemiske anlegg eller der det pågår sprengningsarbeid.

Områder med eksplosjonsfare er ofte, men ikke alltid tydelig merket. Slike områder kan være ferge, overførings- eller lagringsanlegg for kjemiske produkter, kjøretøyer som går på flytende petroleumsgass (f.eks. propan eller butan), områder der luften inneholder kjemikalier eller partikler (f.eks. korn, støv

eller metallpulvere), og andre områder der man normalt rådes til å slå av motoren.

Kjøretøyer

Kun kvalifisert personale bør yte service på enheten eller installere enheten i et kjøretøy. Mangelfull montering eller service kan være farlig og kan oppheve garantien som gjelder for enheten.

Kontroller regelmessig at alt trådløst utstyr i kjøretøyet er montert og fungerer ordentlig.

Du må ikke oppbevare brennbare væsker, gasser eller eksplosive materialer i samme rom som enheten, deler av enheten eller tilbehør.

Når det gjelder kjøretøyer utstyrt med kollisjonspute, må du være klar over at kollisjonsputen utløses med enorm kraft. Du må derfor ikke legge verken montert eller mobilt utstyr i området over kollisjonsputen eller i utskytingsområdet til kollisjonsputen. Hvis kollisjonsputen utløses og det trådløse utstyret er feil montert, kan det føre til alvorlige skader.

Det er forbudt å bruke enheten om bord i fly. Slå av enheten før du går om bord i flyr. Bruk av trådløse enheter om bord i fly kan få alvorlige konsekvenser for flyets funksjoner, forstyrre nettverket for de trådløse enhetene og kan være ulovlig.

Hvis disse instruksjonene ikke følges, kan det føre til inndragning, forbud og/eller rettssak.



Nødanrop



VIKTIG: På samme måte som en hvilken som helst trådløs telefon, bruker denne enheten radiosignaler, trådløse og linjebaserte nettverk så vel som brukerprogrammerte funksjoner. Dette gjør at man ikke alltid kan garantere tilkobling under alle forhold. Du bør derfor aldri utelukkende stole på mobile enheter i alle situasjoner (f.eks. legehjelp).

Det er ikke sikkert at det er mulig å foreta nødanrop i alle trådløse telefonnettverk eller når bestemte nettverkstjenester og/eller telefonfunksjoner er i bruk. Undersøk dette med dine lokale tjenesteleverandører.

Slik foretar du et nødanrop:

- 1 Hvis enheten ikke er på, slår du den på. Se om du har god nok signalstyrke.
Noen nettverk kan kreve at du har satt inn et gyldig SIM-kort i enheten.
- 2 Trykk på  så mange ganger som nødvendig (f.eks. for å avslutte en samtale, gå ut av en meny osv.) for å tømme displayet og gjøre enheten klar til å ringe.
- 3 Tast inn det aktuelle nødnummeret (f.eks. 112 eller et annet offisielt nødnummer). Nødnumrene kan variere.
- 4 Trykk på  -tasten

Hvis bestemte funksjoner er i bruk, kan det hende du må deaktivere disse funksjonene før du foretar nødanropet. Du får mer informasjon i denne håndboken og hos din lokale tjenesteleverandør.

Når du foretar et nødanrop, må du huske å ha alle nødvendige opplysninger for hånden. Det kan hende at du er den eneste

på ulykkesstedet som har en trådløs enhet, og derfor må du ikke avslutte samtalen før du får tillatelse til dette.



Advarsel: I profilen Frakoblet kan du ikke ringe ut eller ringe nødnumre. Du kan heller ikke bruke andre funksjoner som krever nettverksdekning.

Sertifiseringsinformasjon (SAR)

DENNE TELEFONMODELLEN TILFREDSTILLER EUs KRAV TIL RADIOBØLGER.

Enheten er en radiosender og -mottaker. Den er designet og utformet slik at den overholder grensene for radiofrekvenseksponering som anbefales av Det europeiske råd i EU. Disse grensene er en del av et sett omfattende retningslinjer og definerer tillatte nivåer av radiofrekvenssignaler for den generelle befolkningen. Retningslinjene er utviklet av uavhengige vitenskapelige organisasjoner gjennom grundig og regelmessig evaluering av vitenskapelige undersøkelser. Grensene har en betydelig sikkerhetsmargin som har til hensikt å ivareta sikkerheten for alle, uansett alder og helse.

Eksponeringsstandarden for mobiltelefoner bruker måleenheten SAR (Specific Absorption Rate). SAR-grensen som anbefales av Det europeiske råd, er 2,0 W/kg.* Det er utført tester for SAR med enhetens standardposisjoner der enheten sender med høyeste sertifiserte effekt på alle testede frekvensbånd. Selv om SAR fastsettes ved den høyeste sertifiserte effekt, kan det faktiske SAR-nivået ved bruk av

telefonen ligge godt under maksimumsverdien. Det skyldes at enheten er designet til å fungere på flere effektnivåer for å bruke bare den effekten som kreves for å få forbindelse med nettverket. Generelt kan man si at jo nærmere du er basestasjonsantennen, desto lavere blir effekten.

Før en telefonmodell kan selges på markedet, skal det foreligge dokumentasjon på at den er i overensstemmelse med EUs R&TTE-direktiv. En viktig bestemmelse i dette direktivet er beskyttelse av brukerens og andre personers helse og sikkerhet. Den høyeste SAR-verdien for denne telefonmodellen etter testing for bruk direkte inntil øret, er 0,37 W/kg. Selv om det kan være forskjeller mellom SAR-nivåene til ulike telefoner og ved ulike posisjoner, overholder de alle EUs krav til radiobølger.

Dette produktet overholder retningslinjene for RF-stråling ved vanlig håndholdt bruk mot øret, eller ved plassering minst 1,5 cm vekk fra kroppen. Ved bruk av bærevekke, belteklips eller holder for oppbevaring av telefonen på kroppen, bør ikke denne inneholde metall, og produktet bør være minst 1,5 cm vekk fra kroppen.

* SAR-grensen for befolkningens bruk av mobiltelefoner er 2,0 watt per kilo (W/kg) i gjennomsnitt over ti gram kroppsvev. Grensen har en stor sikkerhetsmargin for at befolkningen skal beskyttes bedre, og det tas høyde for unøyaktigheter i målingene. SAR-verdier kan variere alt etter nasjonale rapporteringskrav og nettverksbånd. Hvis du ønsker SAR-informasjon for andre regioner, kan du se under produktinformasjonen på www.nokia.com.

Stikkordregister

A

Aktivere høyttaler

Animasjoner 58

Anrop

Anropslogg 21

Avise 19

Bruke Kontakter-katalogen 17

Filtre 24

Hurtigvalg 18

Innstillinger 24, 40

Innstillinger for viderekobling 21

Internasjonalt 17

Konferansesamtaler 18

Kostnadsgrense 23

Mottatte 22

Oppringte 22

Overføre 20

Svare på 19

Tellerskritt 23

Tømme innhold 24

Ubesvarte 22

Valg under en samtale 20

Varighet 22

Viderekoble 19

Anropslogg 21

Anropstellerskritt 23

Kostnadsgrense 23

Mottatte anrop 22

Oppringte numre 22

Samtalekostnader 23

Samtalevarighet 22

Se *Anrop*

Tømme anropslogger 22

Ubesvarte anrop 22

Anropssperring 49

Automatisk svar 50

Avspilling, musikk 30

Avise anrop 19

B

Bakgrunnsbilde

Se *Innstillinger, Generell*

Batteriinformasjon 127

Bilder 57

Flytte fokus 58

Formater 58

Full skjerm 58

Legge til på et kontaktkort 52

Mappe for grafikkmeldinger 59

Organisere 59

Rotere 58

Tastatursnarveier

når du viser bilder 58

Vise 57

Vise bildedetaljer 58

Zoom 58

Bluetooth 115

Avbryte sammenkobling 118

Enhetsikoner 118

Fabrikkangitt passord 117

Innstillinger 116

Koble fra 119

Koble sammen 117

Korte navn for sammenkoblede
enheter 119

Motta data 119

Passord, ordforklaring 117

Sammenkoblingsanmodninger 117

Send data 117

Statusindikatorer for tilkobling
118

Tilkoblingsanmodninger 117

Unik enhetsadresse 116

Bokmerke, ordforklaring 104

Bruke radioen 33

C

CBS-meldinger 84

CD-ROM 120

D

Dataimport

Kontakter 56, 96

Datamaskintilkoblinger 120
Datatilkoblinger
 Indikatorer 10
Dato, innstillinger 46
Delt minne 16
Direkteavspilling
 Ordforklaring 63
Displayinnstillinger 39
DNS, Domain Name Service,
 ordforklaring 45
DTMF-toner, ordforklaring 20

E

Ekstern postkasse 80
 Koble fra 82
Ekstern synkronisering 120
Elektronisk hjelp 12
Endre innstillingene 60
Enhetsomregning 99
E-post 75
 Åpne 82
 Ekstern postkasse 80
 Frakoblet 81
 Hente fra postkasse 81
 Innstillinger 87
 Lagre vedlegg 83
 Slette 83
 Tilkoblet 80
 Vedlegg 82

F

Favoritter
 Legge til en snarvei 97
Feilsøking 123
Filformater
 AAC 37
 JAD og JAR 112
 M3U 37
 MP3 37
 RealOne Player 62
 SIS-fil 112
Fjerne programvare 114
Forhåndsbetalte SIM-kort 23
Frakoblet 81

G

GIF-animasjoner 58
Gjøremål 98
GPRS
 Se *Pakkedata*
Grense for samtalekostnader 23

H

Håndfri
 Se *Høytaler*
Hodetelefon 15
Høyhastighetsdata, ordforklaring 41
Høytaler 14
 Aktivere 14, 15
 Slå av 14
HSCSD
 Se *Høyhastighetsdata*

Hurtigbuffer, ordforklaring 108
 Tømme 108
Hurtigvalg 54, 55
 Ring opp 18

I

Inaktiv modus
 Se *Ventemodus*
Indikatorer 10
 Datatilkoblinger 10
Infotjeneste 84
Innspilling fra eksternt utstyr 32
Innstillinger
 Anrop 24
 Anropssperring 49
 Bluetooth 116
 Dato og tid 46
 Display 39
 Enhetsinnstillinger 38
 E-post 87
 Generell 38
 Infotjeneste 89
 Kalender 96
 Klokke 100
 Låskode 46
 Lyder 90, 92
 Meldinger 85
 Meldinger, Sendt-mappe 89
 PIN-kode 46
 Programmer (Java™) 111
 RealOne Player 64

Sertifikater 48
Sikkerhet 46
Tekstmeldinger 85
Tilbehør 50
Tilgangskoder 46
Tilkobling 41
Tillatte numre 47
Tjenestemeldinger for leser 88
Viderekobling 21
Installere programvare 113
Internett-tilgangspunkter
 Se *Tilgangspunkter*
IP-adresse, ordforklaring 45
ISDN, ordforklaring 44
J
JAD- og JAR-filer 112
Java
 Se *Programmer*.
K
Kalender 93
 Alarm 96
 Ekstern synkronisering 121
 Innstillinger 96
 Kalenderoppføringsfelter 94
 Sende oppføringer 96
 Slette mange oppføringer
 samtidig 123
 Stoppe alarmer 96
 Symboler 95
 Visninger 94

Kalkulator 98
Kjøre i bakgrunnen 60
Klippe ut
 Tekst 71
Klokke 100
 Alarm 100
 Innstillinger 100
Klokkealarm 100
 Slumre 101
Koble fra
 Bluetooth 119
Konferansesamtaler 18
Kontakter
 Dataimport 56, 96
Kontaktgrupper 56
 Fjerne medlemmer 56
 Legge til mange medlemmer
 samtidig 56
 Legge til ringetoner 55
Kontaktkort
 Ekstern synkronisering 121
 Endre talesignaler 54
 Fjerne ringetoner 55
 Lagre DTMF-toner 20
 Legge til talesignaler 53
 Legge ved ringetoner 55
 Lytte til talesignaler 54
 Sette inn bilder 52
 Slette talesignaler 54
 Talesignaler 53

Tilordne hurtigvalgsnumre 54
Tilordne standardnumre
 og -adresser 53
Kopiere
 Kontakter mellom SIM-kortet og
 spillmobilens minne 51
 Tekst 71
Kostnader
 Pakke data 42
Kostnadsgrense
 Angitt av tjenesteleverandøren 23
 Tilbakestille telleren 23
L
Låskode 46
Laste ned 107
Leser
 Tilgangspunkter for leser, se
 Tilgangspunkter
 Tjenestemeldinger 79
 Tjenestemeldingsinnstillinger 88
Leveringsrapporter 67
Lime inn
 Tekst 71
Lite minne
 Feilsøking 123
 Vise minneforbruk 27, 114
Logg 21
Logisk skriving 69
 Slå av 70
 Tips 70

Lyder 90
 Fjerne en personlig ringetone 55
Lydfiler
 Se *Mediefiler*
Lytte til meldinger 18
Lytte til musikk 31
Lytte til radioen 32
M
Mappe 107
Mapper, opprette, organisere elementer
 i mapper 13
Mediefiler
 Filformater 62
 Ordforklaring 62
 Spille av 63
Meldinger
 Grafikkmeldinger 72
 Hovedvisning 66
 Innboks 76
 Innstillinger 85
 Innstillinger for Sendt-mappe 89
 Lagre grafikk fra grafikkmeldinger
 59
 Leveringsrapporter 77
 Meldinger på SIM-kortet 84
 Mine mapper 79
 Multimediemeldinger 73
 Skrive en e-post 75
 Skrive tekst 68
 Tekstmeldinger 72

Utboks 83
Meny 11
 Menytast 11
 Omorganisere hovedmenyen 11
Mine mapper 79
Miniatyrer
 På et kontaktkort 52
Minnekort 25
 Forbruk 27
 Formater 26
 Gjenopprette 27
 Låse opp 27
 Passord 27
 Sikkerhetskopiere 27
 Videoklipp 25
Modem
 Bruke spillmobilen som
 et modem 120
Motta
 Data via Bluetooth 119
 Ringetoner, operatørlogoer og
 innstillinger, se
 Smartmeldinger
Mottatte anrop 22
Multimediemeldinger 73
 Opprette 74
 Spille av lyder 78
 Spille av lyder på nytt 78
 Vise 77

Musikk 30
 innspilling 32
Musikkavspilling 30
Musikkfiler
 Se *Mediefiler*
N
Nødanrop 131
Nokia Audio Manager 34
Notater 100
O
Omregning 99
 Endre valutaer 100
 Legge til vekslingskurser 100
 Omregningsenheter 99
 Regne om valutaer 99
Opprette
 Kontaktkort 51
Oppringte numre 22
Opptaker, spille inn lyder 102
Organisere
 Meny 11
Overføre anrop 20
Overføre musikkfiler
 Se *Nokia Audio Manager*
P
Pakke data 42
 Datateller 24
 Innstillinger 45
 Ordforklaring 42

Priser 42
Tilkoblingstidstaker 24
Passord
 Minnekort 27
PC
 Koble til 120
PIN-kode 46
 Oppheve blokkering 46
Postkasse 80
 Koble fra 82
Priser for pakke-data 42
Profilen Frakoblet 91
Profiler 90
 Endre navn 91
 Innstillinger 90, 92
Programmer 109
 Åpne et Java-program 110
 Avinstallere et Java-program 110
 Installere et Java-program 110
 Java-programinnstillinger 111
Programvare
 Fjerne 114
 Installere 113
 Overføre en SIS-fil til
 spillmobilen 113
R
Radio 32
Rapporter 67
RealOne Player 62
 Direkteavspilling 63

Filformater 62
Media Guide 63
Volumkontroll 64
Redigere
 Kalenderoppføringer 93
 Kontaktkort 51
 Tekst 68
Redigerer for tjenestekommandoer 85
Redigering 101
 Endre tonestil 101
 Justere lydvolume 101
 Justere tempo 101
 Lytte til toner 101
Ringe 17
 Med et talesignal 54
Ringe opp 17
Ringetoner 90
 Dempe 19
 Innstillinger 90, 92
 Legge til en personlig ringetone 55
 Motta i en smartmelding 78
S
Sammenkobling, ordforklaring 117
Sende
 Data via Bluetooth 117
 Kalenderoppføringer 96
 Kontaktkort, Visittkort 55
 Mediefiler 64
 Videoklipp 64

Sertifikater 48
 Klareringsinnstillinger 49
Sikkerhet
 Innstillinger 46
 Sikkerhetssertifikater 48
 Tilgangskoder 46
Sikkerhetsinformasjon
 Driftsmiljø 129
 Elektroniske enheter 129
 Kjøretøyer 131
 Nødanrop 131
 Områder med eksplosjonsfare 130
 Sikkerhet og vedlikehold 128
 Trafikksikkerhet 129
 Videospill 130
SIM-kort
 Kopiere navn og numre 51
 Meldinger 84
 Navn og numre 25
 Vise meldinger på SIM 25
SIS-fil 112
Skjerm-bilde 60
Skjerm-sparer
 Innstillinger 39
Skrive 68
 Logisk skrivning 69
 Logisk skrivning, slå av 70
 Tradisjonell skrivning 68
Slette
 Kalenderoppføringer 94

Kontaktkort 52
Slumre 101
Smartmeldinger
 Motta 78
 Sende 72
Snarveier
 i Bilder 58
 i Favoritter 97
Søke etter en radiokanal 33
Søkefelt 14
Sperr anrop 49
Spill 28
Spill for flere spillere 29
Spille av video 63
Spille inn radioen 34
Spille inn talesignaler 53
Språk
 for skriving 38
Starte et spill 28
Starte et spill for flere spillere 29
Starte et spill for to spillere 28
Stoppe
 Kalenderalarm 96
 Klokkealarm 100
Svare på et anrop 19
 Automatisk 50
Symboler for
 Kalenderoppføringer 95
SyncML
 Se *Ekstern synkronisering*

Synkronisering
 Se *Ekstern synkronisering*.

T

Talemeldinger 18
Taleoppringing 53
Taleopptaker 102
Talepostkasse 18
 Endre nummeret 18
 Viderele anrop til
 talepostkassen 21
Talesignaler 53
 Endre 54
 Legge til 53
 Lytte 54
 Ordforklaring 51
 Ringe opp 54
 Slette 54
Tekstmaler 80
Tekstmeldinger 72
 Skrive og sende 72
Tekstskriving 68
Telefonbok
 Se *Kontakter*
Tid, innstillinger 46
Tilbehør
 Innstillinger 50
Tilgangskoder 46
Tilgangspunkter 41
 Innstillinger 43
 Innstillinger, avanserte 44

Tilgangspunkter, ordforklaring 41
 Tjenesteleverandør,
 ordforklaring 41
Tilkoblet 80
Tilkoblingsindikatorer
 Bluetooth 118
 Datatilkoblinger 10
Tilkoblingsinnstillinger 41
Tillatte numre 47
Tjenester
 Avslutte tilkoblinger 108
 Bla gjennom 105
 Koble til 104
Tjenestesentral for tekstmeldinger
 Legge til ny 86
Tømme
 Anrop 24
 Anropslogg 22
 Kostnadstellere for samtaler 24
Tømme minne
 Kalenderoppføringer 123
 Logginformasjon 123
Toner 90
Tradisjonell skriving 68
U
Ubesvarte anrop 22
USSD-kommandoer 85
Utboks 83

V

vCard-format 55

Vedlegg

Hente 82

Vise 82

Veksle mellom programmer 12

Ventemodus 9

Indikatorer 10

Innstillinger 39

Verktøy

Se kapitlet *Programbehandling -
installere programmer og
programvare*

Videoklipp

Se *Mediefiler*

Videospiller

Se *RealOne Player*

Viderekoble anrop 19

Vis celleinfo 50

Vise

Bilder 57

GIF-animasjoner 58

Visittkort, ordforklaring 55

Sende 55

Volumkontroll 14

Under en samtale 17

W

WAP

Ikoner 105

Tømme leserminnet 108

X

XHTML, ordforklaring 103

XHTML-leser 103

Z

Zoome 58